64初、おねがい型進化育成ゲーム
NおよびNINTENDO64は任天堂の商標です。
NINTENDO64
コントローラパック対応 40
おねがいモンスター
ONEGAI MONSTERS
4月9日発売予定!!
価格6,980円（税別）
500種類のモンスターが登場!!
キミはモンスターを育てられるか？
おねモン・キャンペーン実施!! 4/9〜5/31
NINTENDO64ソフト「おねがいモンスター」をお買い上げのお子様に、抽選で右の商品をプレゼント!!
応募方法
●『おねモン・キャンペーン』専用ハガキに必要事項を御記入の上、（株）ボトムアップにご返送ください。『おねモン・キャンペーン』専用ハガキの入手方法は、店員の方にお問合せください。
A賞 カラーゲームボーイ／10名様
B賞『ポケモン金・銀』／20名様
C賞 商品券（5000円）／30名様
D賞『おねモン』オリジナルシール／100名様
さらに「おねがいモンスター」ご購入のお子様に「おねモン・下敷き」をプレゼント!!
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
©1999 BOTTOM UP

キャンペーンショップリスト

■北海道
●（株）サンワドー　上磯店●BANBAN　オタモイ店／黄金町店／亀田港町店／菊水店／錦岡店／駒場店／江別店／札内店／春採店／上磯店／新中野店／新町店／西五条店／青山店／千歳店／中島店／潮見店／鳥取店／東店／内浦店／入江店／柏陽店／白樺通店／北光店／北野店／本町店／本通店／老古美店●イトーヨーカドー　旭川店／釧路店／恵庭店／月寒店／江別店／新川店／帯広稲田店／帯広店／苫小牧店／函館店／北見店／北四十二条店●エスパ　琴似店／福住店●おもちゃのヨシダ●おもちゃの国ポニー●ゲームショップロムズ　留萌店●スーパーデンコードー旭川PW店／菊水元町店／琴似店／苫小牧店／函館昭和店●スーパーロボワールドタイジン　空知店●テレビゲームランド　FANTASY●トイスター　伊達店●ブルート　美園店●ポプラ館　藤野店●メディアシティBOM　釧路店／川沿店●ヨドバシカメラ　札幌店●ロビンソン百貨店札幌●夢工場　栄町店／春光店／新琴似店／帯広西店／帯広長崎屋西帯広店／帯広南店／滝川店／池田店／中央店／東光店／豊岡店

■青森県
●（株）サンワドー　むつ店／下田店／十和田店／城東店／青森中央1号店／青森東バイパス店／柏店／八戸本店／八食店●（株）デンコードー青森本店／とうてつ駅前店●BANBAN　ジョイフル青森店／むつ店／五所川原西店／五所川原店／黒石店／藤崎店／八戸江陽店●WonderGOO　青森柏店●イトーヨーカドー　五所川原店／弘前店／八戸沼館店／八戸店●ジャスコ　下田店／黒石店／七戸店／青森店／藤崎店／柏店●スーパーデンコードー　むつ店／弘前本店／青森西店／八戸本店／八甲大橋店／とうてつ駅前店／弘前本店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八戸本店／八甲大橋店●ハローマック　むつ店／五所川原店／弘前堅田店／弘前城東店／三沢店／十和田稲生町店／青森東バイパス店／青森浪館／八戸新井田店／八戸石堂店／八戸売市店●ブックトマト　十和田店●太子堂　千刈店●模型倶楽部

■秋田県
●（有）ゆうこん堂●BANBAN　広面店／大曲店／能代店／八橋店●イトーヨーカドー　秋田店●おもちゃのマルイ●おもちゃ流通センター　仁井田店●ジャスコ　サンプラザ本荘店／横手南店／御所野店／大館店／土崎港店／湯沢店／能代店●スーパーデンコードー　大館店／大曲BP東店／能代BP店／秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店●スーパー宇宙船　Ⅱ号店●ハローマック　横手店／鹿角店／秋田広面店／秋田仁井田店／能代店●めるへんトーイきむら　木村商店

■岩手県
●ナルビンシステムズ　盛岡ファミコンセンター●（株）コムロード　シータショップ盛岡●BANBAN　花巻店／北上店／水沢店／大船渡店／中里教店／北上店　COMG!　盛岡南サティ店●TVGAME KAN●WonderGOO　水沢店●アイックス　堀野店●イトーヨーカドー　花巻店／北上店●エムシコード　ブルータウン店●おもちゃランドーダック●おもちゃ流通センター　二戸店●さわや書店　松園店●ジャスコ　江釣子店／水沢店／盛岡店●スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店●ハローマック　盛岡大通店／盛岡南店／盛岡稲荷店／花巻店／釜石店／気仙沼店／久慈店／宮古店／水沢店●ファミコンショップ山田電気●ブックマート　水沢店／北上店●マツヤデンキ●久保満商店●夢の屋

■宮城県
●コアーズ　シーガル石巻店●（株）コムロード　シータショップ仙台●（株）さくらや　仙台西口駅前店●（有）モリ・パイテン●BANBAN　フォーラス　大河原店／古川バイパス店／佐沼店／石巻店／多賀城店／泉店／築館店●WonderGOO　石巻BP店／泉バイパス店／MD仙台南店●泉BP店●大和町店●イトーヨーカドー　石巻あけぼの店／仙台泉店●シーガル　愛子店／古川店／泉バイパス店／名取店●ジャスコ　塩釜店／岩沼店／古川店／富谷店／石巻店／仙台中山店／船岡店／多賀城店／角田店●スーパーデンコードー　加賀仙台店●タムタム　仙台店／築館店●ハローマック　愛子店／角田店／岩沼店／石巻店／古川店／佐沼店／三本木店／西多賀店／仙台南小泉店／長命ケ丘店／南光台店／吉岡店●ブックマート　仙台店●ベスト電器HAL●ほんとびあ　仙台店／古川店●ヨドバシカメラ　仙台店

■山形県
●BANBAN　酒田店／西バイパス店／長井店／鶴岡店／天童店／尾花沢店／米沢店●WonderGOO　米沢店●ジャスコ　山形北店／酒田南店／新庄店／新鶴岡店／赤湯店／東根店●スーパーデンコードー　山形北店●トイパークたけおか●ドキドキ冒険島　山形西バイパス店●ハローマック　山形北店／CS山形大野目店／OM鶴岡店／OM酒田店／東根店／寒河江店／尾花沢店／山形南店／天童店／米沢店●ファミコンランド　酒田店／鶴岡店●ファミコンプラザ宝島　南陽店

■福島県
●（株）ブックエース　いわき植田店／小名浜店●BANBAN　会津若松店／喜多方店／郡山桑野店／須賀川店／瀬上店／泉店／染川店／船引店／相馬店／本宮店●おもちゃ流通センター　福島西店●イトーヨーカドー　いわき植田店／郡山店／白河店／福島店●カメレオンクラブ　会津門田店／郡山桜通店／郡山日和田店／須賀川店●ジャスコ　郡山フェスタ店／相馬店●スーパーデンコードー　新白河店／福島BP南店／福島西店●トイスかんの●ハローマック　いわき植田店／いわき小名浜店／会津坂下店／会津若松店／郡山荒井店／郡山東部幹線店／須賀川店／福島店／相馬店／白河店／福島南店●メディアシティBOM　福島店●ヨドバシカメラ　郡山駅前店●ラオックス　いわき店●ジャスコ　会津若松駅前店／郡山店／八木田店／富久山店／蓬莱店●中合玩具売場

■栃木県
●（株）キンカ堂　佐野店／小山店●（株）金太郎玩具店●（株）福田屋百貨店　宇都宮店／真岡店●（有）三遊堂●BANBAN　高根沢店／佐野店／西那須野店／足利店／栃木店●WonderGOO　足利店●アレックス　伝馬町店●イトーヨーカドー　宇都宮店／鹿沼店／小山店●ジャスコ　宇都宮店／駒生店／黒磯店／今市店／佐野店／小山店／栃木店●すみやMEDIA MAX　宇都宮戸祭店／西那須野店●すみやMUSIC INN　鹿沼店／矢板店●トマトクラブ●ハーマン　御幸店／氏家店／西那須野店／栃木店●ハローマック　宇都宮宿郷店／黒磯店／今市店／佐野店／氏家店／鹿沼晃望台店／真岡店／壬生店／足利今福店／大田原店／矢板店●ファミコンショップ　V●ファミコンショップ　ヤマモト●ファミコンランドネバーランド●ブックトマト　大田原店●ブックランド　アレックス●ホームセンターカスミ　小山店／足利店●金子電機（株）　真岡北店●三遊堂　烏山店

■群馬県
●（株）キンカ堂　館林店／富岡店●（株）スズラン　前橋店●BANBAN　阿左美店／安中店／伊勢崎店／館林店／渋川店／前橋店／富岡店●WonderGOO　高崎中居店／高崎店／富岡店／館林店●イトーヨーカドー　伊勢崎店／前橋店／藤岡店●エース　伊勢崎店●おもちゃ流通センター　藤岡店●ジャスコ　渋川店●すみやMUSIC INN　群馬町店●トマトクラブ●ハローマック　伊勢崎三郷店／伊勢崎殖蓮店／笠懸店／館林店／玉村町店／桐生店／群馬町店／高崎下之城店／高崎飯玉店／渋川店／沼田店／前橋荒牧店／前橋大利根店／前橋東片貝店／大泉町店／富岡店●ビルフェローBee1　前橋店●ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店／大泉店●ファミコン大王　渋川店●宝島　桐生店

■茨城県
●（株）カスミ家電　ひたちなか店／牛久店／古河店／鹿島1番館／取手東店／神栖店／水戸1番館／東海店／竜ヶ崎店●（株）キンカ堂　境店●（株）ブックエース　茨大前店／下館店／結城店／見和店／取手店／城東店／石岡店／千波ショッピングプラザ／総和店／東海店／緑岡店●AVハウス　下妻店／水海道店●BANBAN　石岡店●Mega　荒川沖店●ReRe FOXY　岩瀬店●TSUTAYA　下館玉戸店●WonderGOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／東海店／大穂店●WonderSTATION　HC境店／ひたちなか店／古河店／高萩店／常陸大宮店／新利根COM店／日立田尻店／波崎1番館／竜ヶ崎店●アンゼン　水戸店●酒門店●イトーヨーカドー　古河店／高萩店／取手店／土浦店／日立店／竜ヶ崎店●おもちゃの広場　ドラゴン・キッズ●おもちゃ流通センター　牛久店／古河店／下妻店●カスミ家電　牛久店／鹿島1番館／取手東店／水戸1番館●クレオ　つくば店●サンタ　下妻店／那珂湊店／ピアタウン店／岩井店／土浦ピアタウン店●ジャスコ　下館店／下市店／笠間店／鹿嶋店／取手店／勝田店／常陸大宮店／新下妻店／神栖店／水戸店／石岡店／東海店／那珂町店／北茨城店●すみや　竜ヶ崎店●すみやMEDIA MAX　竜ヶ崎店●すみやMUSIC INN　つくば店／石岡店／総和町店／谷和原店●トイズれん　石岡店●ドキドキ冒険島　波崎店●バラエティストア　境店●ハローマック　つくば店／下館店／下妻店／岩井店／牛久店／高萩店／鹿島店／取手店／守谷店／勝田店／常陸太田店／常陸大宮店／水戸笠原店／石岡店／総和店／日立若葉店／日立大みか店／日立店／北茨城店／竜ヶ崎店●ビルフェローBee1　古河店●ファミコンハウス　下妻店／牛久店●ブックトマト　下館店●ホームセンターカスミ　玉造店／土浦店／玉造店●ほしの●ラオックス　取手店●石丸電気（株）　Big1／つくば店／牛久店メディア館／水戸店

■新潟県
●BANBAN　吉田店／幸町店／佐渡店／三条店／新津店／水原店／村上店／柏崎店／六日町店●COMG!　吉田店／小出店／新津店／新発田店●DO　新潟店／長岡店●イトーヨーカドー　新潟丸大店／新潟木戸店／長岡店／直江津店／柏崎丸大店●おもちゃのはた●おもちゃ流通センター　新発田店●ジャスコ　三条昭栄店／三条店／十日町店／上越店／新潟店／新潟東店／村上東店／長岡店／白根店／六日町店●スーパークリオ　岩室店／白根店●ハローマック　五泉店／三条店／上越ウイング店／新井店／新発田店／青海町店／長岡新保店／白根店／六日町店●ヨドバシカメラ　新潟店●ラオックス　上越店／長岡店●押野見書店●新潟ジョーシン　あおやま店キッズランド

■埼玉県
●（株）キンカ堂　上尾店／深谷店／秩父店●（株）コムロード　シータショップ　志木／上尾／川越●（株）さくらや　大宮東口駅前店●（有）アンドウトーイ●（有）パピー●BANBAN　坂戸店●DO　大宮店●TSUTAYA　春日部16号線店／杉戸店●WonderGOO　新座店／東川口店／入曽店●アトム　所沢店●イトーヨーカドー　浦和店／加須店／久喜店／坂戸店／春日部店／上尾店／上福岡店／新田店／深谷店／杉戸店／西川口店／川口店／草加店／大宮店／東松山店／和光店●おもちゃのつるや●おもちゃの天心堂●おもちゃ流通センター　春日部店／川口店／東川口店●ジャスコ　吉川店／神保原駅前店／川口店／大宮店／八潮南店／北戸田店●すみや　本庄店●すみやMEDIA MAX　本庄店●すみやMUSIC INN　浦和三室店／久喜店／朝霞店／東越ケ谷店／東川口店●トマトクラブ●パピー　草加店●ハローマック　サビア飯能店／リズム店／浦和店／越谷花田店／桶川店／加須店／狭山店／熊谷店／行田店／鴻巣店／坂戸店／三郷店／新所沢店／深谷店／吹上店／川口柳崎店／大宮宮原店／秩父店／鶴ヶ島店／東松山店／東大宮店／入間店／入曽店／飯能店／本庄店●ビルフェローBee1　岩槻店／春日部店／新座店／大井店●ファミコンショップ桃太郎　ふじみ野店／狭山ヶ丘店／狭山台店／行田店／坂戸店／春日部店／所沢店／新宿店／新所沢店／深谷店／千間台店／川越店／前川店／草加店／南浦和店／入間店／飯能店／北坂戸店／本川越店／蕨駅前店●ふくちゃん●ホームセンターカスミ　春日部店●ポニーランド●メディアシティBOM　深谷店●ラオックス　ザ・コンピュータ館熊谷店／岩槻店／春日部コンピュータ館／新所沢店／南浦和コンピュータ館／入間店●古本市場　草加店／入間店●上新電機　こしがや店キッズランド／越谷店●石丸電気　久喜ビッグワン●大宮プラザ玩具センター

■千葉県
●（株）おかじま電器　横芝店／作新台店／市原店／酒々井店／松戸店／東金店／富里店／茂原店／幕張店●（株）コムロード　シータショップ松戸●（有）ハヤシヤ●BANBAN　木更津店／佐原店／成田店／土気店／東金店／八日市場店／茂原店／木更津店●Fammys　千葉四街道ビートル店●MEGA　花野井店／豊四季店●TSUTAYA　成田店●Wonder STATION　日立田尻店／鎌ヶ谷店●WonderGOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店●イトーヨーカドー　臼井店／我孫子店／鎌ヶ谷店／君津店／五香店／四街道店／姉崎店／市原店／松戸店／船橋店／長沼店／津田沼店／東習志野店／柏店／八柱店／八幡宿店／幕張店／野田店／流山店●エスパ　我孫子店●おかじま電器　おゆみ野店／横芝店／君津店／作新台店／市原店／酒々井店／東金店／臼井店／富里店／幕張店／茂原店●すみやMUSIC INN　君津店／市原東五所店／成田ニュータウン店／木更津桜町店●テックス　南流山店●ドキドキ冒険島　銚子店●ナカムラデンキ（株）江戸川台店●ハローマック　イオン富津店／ポニー行徳店／臼井店／我孫子店／鎌ヶ谷店／鴨川店／館山店／宮野木店／君津店／佐原店／四街道店／市原店／市川大野店／西船橋店／千葉大原店／千葉都町店／銚子店／長浦店／東金店／南流山店／二十世紀ヶ丘店／八千代台店／富里店／茂原店／木更津店●ビルフェローBee1　ユーカリが丘店／市川店●ファミコン&ユーブックモトナワールド●ファミコンショップ　てんとう虫●ファミザウルス　大網白里店●ベスト電器　長浦店●ホームセンターカスミ　茂原店／八日市場前店／八日市店●モンスター　八柱店●ヨドバシカメラ　千葉店●ラオックス　ポートスクエア千葉店／成田店／千葉店／船橋ららぽーと店／八千代店●石丸電気（株）　柏店

■東京都
●（株）おかじま電器　江戸川店●（株）キデイランド　立川店●（株）コムロード　シータショップ　小金井／大泉／中野●（株）さくらや　ホビー館／御徒町駅前店／渋谷店／池袋サンシャイン60店／池袋東口店／八重洲北口店●（株）ルーラビット●（株）坊や●（有）コジマ電器　自由が丘店●ファミコンズクラブK●アトム　清瀬店／ひばりヶ丘店／国分寺店／武蔵境店●BANBAN　花小金井店／青梅店／多摩ニュータウン店●BCG　玉川上水店●BIGマリオ●BOM町田　小川店●DO　小平店／忠生店／楢原店●Fammys　ぱお昭島店／ぱお東大和店／ぱお福生店／ぱお立川店●TOYSテラオ●イエローアップ　立石店●いすずや●イトーヨーカドー　綾瀬店／曳船店／亀有店／金町店／高砂店／三ノ輪店／四ツ木店／小岩店／昭島店／上板橋店／赤羽店／多摩センター店／大井町店／大森店／滝山店／竹の塚店／東久留米店／東村山店／南大沢店／府中店／武蔵境店／恋ヶ窪店●エスパ　昭島店●グリーンアップ　門前仲町●ジャスコ　葛西店／御獄山駅前店●すみや　聖跡桜ケ丘店／町田鶴川店●すみやMUSIC INN　羽村店／河辺店／成瀬店／町田鶴川店／八王子越野店●ソフトガレージ　五反田店●トイスプラザグリム●トイハウス　K&K●トキワ無線（株）●ドリム●ハローマック　OM小平中島店／めじろ台店／羽村店／元八王子店／秋津店／成瀬店／多摩ニュータウン店／滝山店／東大和店／日野旭ヶ丘店／八王子諏訪店／板橋四葉店／福生店／保木間店●ビルフェローBee1　清瀬店／西新井店●ファミコンショップ桃太郎　成増店●ファミコンワールド　亀戸店●ファミコンワールドぱお　小作店／昭島店／西八王子店／青梅店／東大和店／南平店／八王子店／府中店／福生店／立川店●ファミコン館●ブルーアップ　錦糸町店●ブルート　高円寺駅店●マンモス　新小岩店●メディアシティBOM　旭町店●メディアバレー　町田店●メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店●ヨドバシカメラ　上野駅前店／新宿西口大ガード店／新宿西口本店／新宿東口店／町田駅前店／八王子店●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館／昭島店●古本市場　小金井店／小平店／東大和店●松坂屋　上野店●石丸電気　ゲームワン

■神奈川県
●（株）アイワールド　相模原店●（株）コムロード　シータショップ　希望ヶ丘店／戸塚／厚木／溝ノ口／藤沢●（株）リバティハウス　金沢文庫店／港南台店●（株）伊勢原書店　秦野店●（有）からこや商店●（有）よしいトイス●（有）福島商店●BANBAN　横須賀西店／港北ニュータウン店／仁保川店●DO　鴨宮店／溝の口2号店／鵠沼店／湘南台店／水沢店／中山店／湯河原店／茅ヶ崎店／溝の口店／相模原店／平塚西店●イトーヨーカドー　たまプラーザ店／伊勢原店／希望ヶ丘店／橋本店／桂台店／古淵店／厚木店／溝の口店／綱島店／若葉台店／小田原店／上永谷店／上大岡店／新百合ヶ丘店／川崎港店／相武台店／相模原店／大船店／大和店／中央林間店／鶴ヶ峰店／鶴見店／藤沢店／能見台店／武蔵小杉店●オモチャのぼーしゅうや●おもちゃ流通センター　相模原店●コンコルド●ジャスコ　金沢シーサイド店／駒岡店／秦野店／相模原店／大和店●すみや　横須賀佐原店／横浜北山田店／上永谷店／藤沢湘南ライフタウン店／平塚山下店／平塚中原店●すみやMUSIC INN　伊勢原店／横須賀佐原店／横浜北山田店／鎌倉深沢店／茅ヶ崎店／厚木文化会館前店／小田原なるだ店／上永谷店／城山店／秦野店／相模原千代田店／相模原相模台店／大船笠間店／藤沢湘南ライフタウン店／藤沢六会店／平塚山下店／平塚中原店●トップボーイ　横須賀中央店／横須賀店パートⅡ／逗子店●トップボーイヒット　小田原店●ハローマック　伊勢原店／寒川店／久里浜店／港南台店／港北ニュータウン店／小田原店／足柄大橋店／大和店／平塚金目店／平塚四之宮店●ビルフェローBee1　海老名店／茅ヶ崎店／大船店／本牧店●ファミコンショップ桃太郎　原当麻店●ボーンメイト●まりあ　玩具店●ミュージックインすみや　城山店●メディアポリス　厚木店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店●ヨドバシカメラ　横浜駅前店／東急川崎店●ラオックス　ザ・コンピュータ館厚木店／横須賀店●ラビット　寒川店●上新電機　港北ニュータウン店キッズランド

■静岡県
●（株）プロジェクト21●（株）松坂屋　静岡店●（株）豊栄家電　藤枝店●BANBAN　伊東店／掛川店／菊川店／湖西店／広野店／三方原店／城北店／榛原郡／島田店／函南店／浜岡店／富鷹店●DO　裾野店●EVE　駅南店／新浜松店●Fammys　BOOK ONE店●Fammys　篠原店●GROOVE　高丘店●WonderGOO　掛川店／榛原店／藤枝店●イトーヨーカドー　三島店／沼津店／静岡店／浜松店／富士店●オカダデンキ　グリーンバレー●オレンジボックス●サーティー　清水●ジャスコ　袋井店／浜松西店●すみや　SBS通り店／伊東店／御殿場店／三島店／沼津バイパス店／焼津登呂田店／新静岡センター店／静岡本店／大仁店／藤枝瀬戸新屋店／函南店／富士中央店／富士本町店／本店●すみやMEDIA MAX　三島店／静岡平和町店／袋井店●すみやMUSIC INN　SBS通り店／伊東店／掛川店／御殿場店／沼津バイパス店／焼津登呂田店／清水春日店／大仁店／池田店／藤枝瀬戸新屋店／函南店／磐田店／浜松宮竹店／浜松高台店／浜松佐鳴台店／富士宮バイパス店／富士中央店●ドリーム●ファミコンショップぱる　浅間通り店●ファミコンランド　浜北店●マツヤデンキ　MOAランド宮前店／今の浦店／西井場店／浜松浦店／豊田店●メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津仲見世店／沼津店／静岡千代田店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士宮店／富士店／本吉原店●遠鉄百貨店●上新電機　焼津インター店キッズランド／浜松1ばん館キッズランド●榛原メディアソフトプラザ

■山梨県
●BANBAN　昭和店●DO　甲府店●イトーヨーカドー　富士吉田店●おもちゃのイチノセ●ハローマック　山梨櫛形店／石和店／都留店／富士吉田店●ビルフェローBee1　石和店

■長野県
●BANBAN　伊那店／塩尻店／塩尻北店／下諏訪店／駒ケ根店／小諸店／松本店／上田店／諏訪店／中野店／穂高店●イトーヨーカドー　塩尻店／岡谷店／上田店／長野店／南松本店●エスパ　松本店●ギャロップスター　上田店●コスモ21おもちゃコーナー●サクトーイ●ダイナマイトキャッツ　武石店●トム　神科店●ファミコンハウスBIG●ブックハウストム　松本駅前店／神科店／長野駅前店／本店●ラオックス　松本コンピュータ館●ラオックスヒナタ　須坂店●長野屋玩具店●八幡屋●平安堂　塩尻店

■富山県
●BANBAN　姫野店／富山南店●おもちゃのベル●三共ジョーシン（株）　富山本店

■石川県
●（株）金沢名鉄丸越百貨店●BANBAN　羽咋店／加賀店／金沢元町店／藤江店●COMG!　加賀店●Fammys　加賀店／井林店／金沢いろは店●おもちゃのいばやし●オモチャのとらや●おもちゃはうす　太郎と花子●キッズさくらい　羽咋ゲーム館／羽咋ジョイフル店／津幡スカール店●ムラサ　宇野気店●ヤスサキ　高浜店●三共ジョーシン　もとまち店キッズランド

■福井県
●BANBAN　鯖江店／種池店／敦賀店／武生店／福井東店●ヤスサキ　松岡店●宝島王国　武生店

■岐阜県
●BANBAN　羽島店／可児店／各務原店／高山店／瑞浪店／大垣店／中津川店／土岐店●Gパワーズ　かがしま店●イトーヨーカドー　各務原店／犬山店●ヴィーナス　大垣店●おもちゃのエリザ　森山店●おもちゃのよーちゃん●キッズクラブチャオ　領下店●ゲームセブン●ジャスコ　関店／岐阜店／新柳津店／大垣店●ジョイハートツルヤ●パソコンヤメディアチャンピオン●ヒッツ　恵那店／中津川店●ファミコンKids●ファミコンキッズ●ファミコンジャングル●マツヤデンキ　岐阜南店●文化創庫ゼロ　ALUX店／岡本店／下呂店／古川店／土岐店

■愛知県
●（株）コロナキャットアカデミー中川店●（株）ユーストア　上和田店／布袋店●（有）ドリームランド　パルネス店／本店／豊明店●（有）ドルフィン山本●（有）ピッコロ●BANBAN　グリーンロード店／安城店／一宮店／高蔵寺店／三好店／小橋店／常滑店／瀬戸店／大平通店／滝の水店／東海店／半田店／尾張旭店／平和ケ丘店／豊橋東店／豊橋南店／豊川インター店／豊田土橋店●Fammys　共和店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店●GROOVE　高蔵寺店／本店／ワンダ　シティ名古屋●イトーヨーカドー　安城店／刈谷店／小牧店／知多店／尾張旭店／豊橋店／鳴海店●オカダデンキ　Dランドさとう／田原店●オカダ電気　さとう本店／広小路店／曙店／東田店●オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店●おとわや　かりがね店●おもちゃ・キャット　半田店●おもちゃのマーチ　津島店●キッズステーション●ジャスコ　ワンダーシティ店／岡崎南店／高橋店／小牧店／新八事店／大府店／南陽店／半田店／豊橋店／豊橋南店／豊田店／名西店●すみやMUSIC INN　刈谷店／尾張旭店／豊橋高橋店／豊橋南店●たいよう　西尾店●となりのオタッキー●ドリームランド　パルネス店／豊明店●ファミコンハウスあいてむ2●ファミコンランド　西尾店●フェスタポート　鳴海店●ベストソフトタウン　名古屋店●ベスト電器　グランドタマコシ店●ボイス●ポニーランド●マジカル　平針店／黒川店／西尾店●マジカルステーション　ベル●マツヤデンキ　安城店／犬山店／高蔵寺店／山之手店／春日井店／小牧店／新瀬戸店／新端店／甚目寺店／西尾店／大府店／猪子石店／豊川店／名西店●メディアシティBOM　豊橋店●絵日記●上新電機　ひとつぎ店キッズランド●平安堂　一色店●宝島　港店／昭和橋店／尾頭橋店

■三重県
●（株）チェーンストアオークワ　上野店／名張店●（株）ユーストア　菰野店●（有）タキガワ●BANBAN　久居店／玉城店／志摩店／松阪南店／上野店／尾鷲店／名張店●スーパーセンターBax電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店／松阪店●WonderGOO　名張店●イノウエ●ジャスコ　ララパーク店／阿児店／伊賀上野店／玉城店／熊野店／菰野店／松阪店／新伊勢店／新久居店／新日永店／新名張店／星川店／生桑店／大安店／鳥羽店／津店／津南店／白子サンライズ店／尾平店／尾鷲店／富洲原店／鈴鹿ベルシティ店●ダイコクヤ●トイショップ　ロゴ●ドリーム●河合無線（株）　ELFA店

■滋賀県
●（株）ビッグバン文教　栗東店／瀬田店／南草津店／日野店／彦根店／米原店●BANBAN　栗東店／五個荘店／守山店／水口店／草津店／八日市店●WonderGOO　栗東店●ジャスコ　西大津店●ハローマック　近江八幡店／守山店／水口店●プリブ●夢工場　近江八幡店

■京都府
●（株）あさだ●BANBAN　亀岡店／桂店／山科店／舞鶴店●TVゲームショップ　キョウマル●イトーヨーカドー　六地蔵店●おもちゃ流通センター　福知山店●ゲームフリーク　桂店●ザウルス　桂店●ジャスコ　京都西店／洛南店／帷子の辻店●ソフトハウスアルゴ　小倉店／城陽店／八幡店●ドラゴンワールドクラブ　京都南店●ニノミヤ　京都店●ニュータイプ　花園店●はしもとや●ハローマック　黄檗店／亀岡市役所前店／新堀川店●ビ・ドリーム●ファミザウルス　山科店／上桂店／長岡店●古本市場　京都太秦店／桃山店

■大阪府
●（株）コムロード　シータショップ　吹田／淡路●（株）チェーンストアオークワ　泉南店／尾崎店●（株）ナカヨシ堂本店●（株）京阪百貨店●BANBAN　茨木店／羽曳野店／羽倉崎店／加美店／河内長野店／岸和田店／香里店／高石店／高槻店／高槻北店／阪南店／松原店／大阪狭山店／中百舌鳥店／柏原店／八田店／布施店／枚方ロイヤル店／箕面店／和泉店●VIDEO&GEME PABLIC●イトーヨーカドー　堺店●ウイン　和泉中央店●おもちゃのイノウエ●ギャングスター　羽曳野店／十三店／藤井寺店●ゲームゾーン　フジヨシ●ジャスコ　貝塚店／金剛東店／高見店／寝屋川店／新茨木店／新高槻店／東住吉店／藤井寺店／南千里店／日根野店／野田阪神店●スーパーポテト　なんば店●ソフトハウスMAC●ソフトハウスアルゴ　ウイングス店／くずは店／交野店／香里店／高槻店●ソフトハウスイオ●タイムス●てんとむし●トイプラザ●ドラゴンワールドクラブ　緑橋店●ニノミヤ　HOBIX／MOVE鴻池店／PCXソフト館／茨木店／高槻店／阪南店／阪和店／藤井寺店／八尾店／布施店／枚方店／箕面店●ハローマック　河内長野南バイパス店／境福田店／交野店／堺深阪店／四條畷店／樟葉店／寝屋川グリーンシティ店／寝屋川池田店／深井中町店／南茂木店／八尾萱振店／美原南店●フジランド　泉佐野店●古本市場　岸和田店／原山台店／深井店／千里丘店／泉大津店／東豊中店／富田林店／箕面店●上新電機　いずみふちゅう店キッズランド／きしわだ店キッズランド／せっつとんだ店キッズランド／とんだばやし店キッズランド／蒲生店キッズランド／平野うりわり店キッズランド●中川ムセン　千里店●遊映音書館ウイン　岸和田店／泉大津店

■奈良県
●BANBAN　香芝店／奈良店●おもちゃランドてんとう虫●ジャスコ　桜井店／生駒店／大和郡山店／田原本店／奈良店／奈良南店●ニノミヤ　西奈良店／田原本店／遊々店●ハローマック　橿原神宮前店／桜井店／西大和店／大和新庄店／天理店／奈良押熊店●ファミコンショップ　PAWPAW●上新電機　おしくま店キッズランド／押熊店／郡山インター店キッズランド

■和歌山県
●（株）チェーンストアオークワ　新宮店／田辺店／パビリオンシティ田辺店●BANBAN　橋本店／御坊店／田辺店／和歌山店●Bax　串本店●Fammys　買取館　（有）司●キャッツアイ●ジャスコ　海南店／岩出店●ニノミヤ　岩出店／橋本店／和歌山本店●ハローマック　岩出店●ファミコンハウスノリコ●斎藤玩具店●上新電機　じろうまる店キッズランド

■兵庫県
●（株）山陽百貨店●（株）神戸阪急●（株）星電社　姫路本店／尼崎店／竜野店●（有）ベビー玩具店●BANBAN　魚住店／網干店／三木店／洲本店／西明石店／西脇店／太子店／砥堀店／藤原台店／南武庫之荘店／福崎店／名谷店／和田山店●Fammys　サンクス　バラ公園店／神戸北店／本店●TVゲームショップ　チャレンジャー●WonderGOO　伊川谷店／伊丹店●イトーヨーカドー　加古川店●おもちゃのキタオ●おもちゃのトントン●クオーツ　伊丹店●ジャスコ　加西店／岩端店／逆瀬川店／広畑店／新三木店／新山崎店／新洲本店／新垂水店／新赤穂店／新土山店／川西店／猪名川店／杜店／南淡路店／姫路リバーシティ店／福知山店／龍野店／高砂店●ジョイランド　丹南店●ニノミヤ　加古川店／加西店／今宿店／太子店／姫路本店／福崎店●ハローマック　伊丹店／三田店／山本野里店／藤原台店／宝塚安倉店／豊岡店●ビルフェローBee1　加古川店／小野店／西宮店／西神戸店／姫路店●古本市場　伊丹店／魚住店／西宮店／西神戸店／宝塚店／野口店●上新電機　甲子園店キッズランド●遊コン学園都市店

■岡山県
●（株）ミカミ　プラザ店●（株）天満屋岡山店玩具売場●（有）太陽玩具　サンモール店●（有）谷本玩具●ABCパレード　倉敷店／平島店●BANBAN　倉敷北店／津山店／邑久店●COMG!　津山店●EVE　岡南店／水島店／東倉敷店●WonderGOO　妹尾店●イトーヨーカドー　岡山店●ギャロップスター　倉敷玉島店●ゲーム天国　スマイル●コドモ館　トピア店●ジャスコ　岡山店／津山店●たかはた●トイ&ホビーいろは堂●ニノミヤ　岡山南店／岡山本店／児島店／倉敷本店●ハローマック　岡山久世店／岡山山陽店／倉敷沖新店／倉敷連島店／総社店／津山西店／東岡山店●ファソランド●古本市場　京山店／高島店／十日市店／倉敷中島店／倉敷白楽町店／倉敷堀南店／平井店／豊浜店●三井造船生活協同組合●天満屋ハピータウン久世店トイ&バラエティ●木乃美書房

■鳥取県
●BANBAN　吉方店／湖山店／倉吉店／米子店●ジャスコ　鳥取店／日吉津店●ハローマック　皆生店●ベスト電器　倉吉店／鳥取千代水店／米子店

■島根県
●（株）マイカル松江　松江サティ店●BANBAN　パワーシティー浜田店／益田店／松江店／斐川店●ジャスコ　出雲店／平田店●ハローマック　松江島大前店／島根大田店●ファミコンキッド　山代店／松江店●ベストソフトタウン　出雲店●ベスト電器　松江北店●マイカルサンイン　益田SATY店●宝島王国　松江店／出雲店

■広島県
●（株）フタバ図書　MEGA店／ソフトピア海田店／ソフトピア呉ゲーム館／ラフォーレ店／宮内店／広店／紙屋町店／沼田店／大竹店／東広島店／八本松店／府中店●（有）マツバランド●BANBAN　可部店／祇園店／五日市店／広店／坂店／三原店／曙店／神辺店／廿日市店／八本松店／府中サンリブ店／府中店●COMG!　本通店●おもちゃの城　きり屋●ジャスコ　広店●ハイパーブルート　五日市店●ハローマック　呉焼山店／広島吉田店／八本松店／福山松永店●ファミコンショップVIC　井原店／笠岡店／高梁店／三原駅前店／春日本店／松永店／新市店／多治米店／尾道店／木之庄店●ブルート　八幡店●ベストソフトタウン　広島店●ベスト電器　三原店／曙店●古本市場　福山春日店／福山曙店

■山口県
●（株）ふじもと●（株）丸和　小郡店　ファション館●（株）双葉屋●BANBAN　サンパークあじす店／ときわ店／宇部店／下松店／岩国店／光店／新山口店／新南陽店／萩店／防府店／柳井店●COMG!　岩国店●CTシーモール　しものせき店●ジャスコ　安岡店／光店●スタジアム　下松店●トイフィールド　山口店●ハローマック　宇部バイパス店／下関長府店／山口大内店／長門店●ベストソフトタウン　萩店●ベストビデオ　山の田店

■香川県
●（有）毛利商店●BANBAN　綾南店／宇多津店／観音寺店／郡家店／香西店／香川店／志度店●EVE　宇多津アリシア店／丸亀店●ジャスコ　栗林店●ハローマック　観音寺店／善通寺店●ベスト電器　宇多津店

■徳島県
●（株）コムロード　シータショップ徳島●BANBAN　阿南店／国府店／三加茂店／徳島店／脇町店●BOM　鳴門　黒崎店●ギャオス　本店●ジャスコ　徳島店／鳴門店●ハローマック　徳島沖浜店／徳島鴨島店／徳島川内バイパス店●マルナカビックエー

■愛媛県
●BANBAN　伊予三島店／宇和島店／御荘町／松前店／新居浜店／西条店／石井店／片山店●COMG!　松山南店●EVE　東石井店●クラブふぁんたじ屋●ジャスコ　松山店●ソフトワールドグランド●トイ&ホビーハローマック今治　ワールドプラザ店●ハローマック　伊予西条店／三島川之江店●ふぁんたじ屋●ベスト電器　松山本店

■高知県
●BANBAN　中村店／朝倉店／野市店●EVE　佐川店●おもしろランドキャンプ　中村店●ギャロップスター　高知安芸店●ハローマック　高知介良店／高知後免店／高知朝倉店／高知潮江店●ベスト電器　桟橋店

■福岡県
●（株）丸和　行橋サンパル●（有）ジャックス●（有）マイユウ●BANBAN　安武店／宇美店／甘木店／吉井店／戸畑店／幸袋店／行橋店／合川店／歯科大前店／上津店／千代ヶ崎店／前原店／大牟田店／田川店／田川南店／片縄店／柳川店●Bee1　BW太宰府店／JR店／ウイズユー大牟田店／甘木店／久留米南店／合川店／小郡店／曽根サティ店／津福店／徳力サティ店／二日市店／八女店●ヴィータ●キッド　豊前店●ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店●スタジアム　古賀店／高須店／筑後店／田川店／箱崎九大前店●ハイパーブルート　空港前店●ハローマック　甘木店／太宰府店／大牟田店／八女店／飯塚穂波店●ファミコンハウス　志免店／穂波店●ブックステーション　川崎店●ブルート　次郎丸店／西新店／赤間店／折尾店／前原店／中間店／直方店／東福間店／舞松原店／野間店●ベストソフトタウン　戸畑店／志免店／前原店／和白店●ベストビデオ　甘木店／香椎店／春日店／西新店／大野城店／二日市店●ベスト電器　行橋店／香春店／黒崎店／小倉店／大橋店／田川店／福岡店／片江店／穂波店／門司港店●レインボージャスコ　穂波店

■佐賀県
●BANBAN　伊万里店／三日月店／鹿島店／唐津店●Bee1　BW鳥栖店／上峰サティ店●ハローマック　伊万里店／佐賀南部BP店／武雄店●ビデオアメリカ　佐賀店●ファミコンハウス　武雄店●ファミコンランド宝島　若楠店●ベストソフトタウン　佐賀店／鳥栖店●ベスト電器　マルユー嬉野店

■長崎県
●BANBAN　佐々店／早岐店／大村店／島原店／東長崎店／南長崎店／諫早店●スタジアム　東長崎店●ハローマック　早岐広田店●ファミコンハウス　大塔店●ベストソフトタウン　対馬店●ベスト電器　壱岐店／長崎店●佐世保ゲーム館ぴゅあ　下京店●遊ING　長崎店

■大分県
●（株）ブックバーン　九州大在店●BANBAN　臼杵店／光吉店／佐伯店／大分店／中津店／南大分店／日田店／米良バイパス店●Bee1　大分サティ店●TVチャンプ　別府店●デルタ●ハローマック　森町バイパス店／中津店／別府店●ベスト電器　CTおおいた店／森町店／別府店●三ツ星　三重店／大在店

■宮崎県
●（株）寿屋　日南店●BANBAN　延岡店／花ヶ島店／恒久店／住吉店／大塚店／日向店／日南店／稗城店●ハローマック　宮崎祇園店／恒久店／江平店／小林店／西都店／都城店／都北店／日向北町店●ベストソフトタウン　宮崎店／都城店●ベストビデオ　大塚店／日南店●メディアシティBOM　江平店

■熊本県
●（株）寿屋　本渡店●BANBAN　宇土店／玉名店／熊本おがわ店／熊本大津店／山鹿店／出町店／植木中央店／天草店／八代大村店／尾ノ上店／流通団地店●Bee1　サンピアン店／人吉店●BOM熊本　御領店●スタジアム　東バイパス店●ハイパーブルート　熊本菊陽店●ハローマック　江津店／山鹿店／新土河原店／麻生田店●ベストソフトタウン　新市街店●ベストビデオ　鹿本店●ベスト電器　牛深店／御船店／大矢野店／本渡店／矢部店

■鹿児島県
●（株）寿屋　南鹿児島店●BANBAN　加世田店／吉野店／国分店／志布志店／指宿店／鹿屋店／種子島店／出水店／大口店／中山店●BOOK BOX●ゲームショップソフネット●ハローマック　加治木店／鹿屋店／出水店／上川内店／隼人店●ファミコンショップ　マリオ岩川●朝日堂

■沖縄県
●BANBAN　宮古店／古波蔵店／石垣店●おもちゃ流通センター　具志川店／北谷店／名護店●ハローマック　那覇小禄店●ブルート　城間店／大道店●丸亀商店

The 64 DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

いよいよ「この表紙ゴッツウええやんか～!!」の結果発表です(89Pの「ロクヨン大通り商店街」のスペースをお借りして発表させていただきました)。あわせて、オリジナルプレゼントの当選者も掲載しています。人気投票の結果としては、やはり最近の号のものと、リンク関係が強い! しかし、意外というか、嬉しかったのは、97年4月号のどせいさんが6位と健闘(この表紙、結構、私は好きです)。とにかく、ご応募、有り難うございました。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

CONTENTS

GAME INDEX

●=N64 ●=SFC ●=GB

※一部のゲームタイトルは仮称です

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

新タイトル4本追加！64ソフト発売は順調に続くぞ

昨年末～3月までの発売ラッシュが落ちついた後、少々新作数が減っていたけど、今月は『電車でGO！64』や『実況パーフェクトストライク2』等、期待のタイトルが4本加わってうれしい限り。昨年末くらいから64ソフトのタイトル発表から発売までの期間が短くなる傾向がつのっていたが、今月加わった新タイトルもかなりできあがっている状態での発表だと思われるぞ。今後加わってくる新作ソフトも、待ちくたびれる程に発売日が先送られることはなさそうなので、安心して発売日決定の知らせを待てそうだ。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『オウガバトル』発売は夏にずれこんだけど…でも！

まずはおわび。「『オウガ』は4月には絶対に発売される」って今年の初めにここで断言しちゃったけど、夏に発売時期が変更に…ゴメン。でも今月、ついにサンプルロムが編集部に到着、すでに遊べる状態になってる上、64初の320Mという大容量であることも判明。誰もが納得する出来に仕上げるために、制作はすでに最終調整の段階にあるぞ。待つ価値アリの逸品になることは疑いナシ！

2 『MOTHER3』など、発売日未定作品が出るのはいつ頃？

読者の期待も高い『MOTHER3』をはじめとした発売日未定のソフトの発売時期は、夏頃までに大体の結論が見えそうだ。まずは5月中旬にアメリカで開催される世界最大規模のゲームショウ「E3」を皮切りに、ソフトの仕様決定・変更も含めて制作情報がどんどん入ってくるぞ。64DDも夏には出そうだしね。なお『MOTHER3』は、編集部予測では遅くとも今年中には発売されそうな感じだ。

3 サードパーティの動きに注目しよう

今月はアルトロンがN64に新規参入したけど、サードパーティ（任天堂や関連会社以外のソフトメーカー）のN64への新規参入・または新タイトルの発表も、夏頃までにいろいろ出てきそうなんだ。某超有名タイトルの64版も、海外ではすでに発表されてるしね（ヒントは135P）。また意外な会社から新レーベルがたちあがり、新規N64参入メーカーになりそう。5月中に行われる正式発表をお楽しみに！

Coming Soon

4月22日～5月20日

実況GIステイブル

4月28日●7800円

ポケモンスタジアム2

4月30日●5800円

5月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜	内容
1	(土)	SFC たまごっちタウン
2	(日)	八十八夜
3 憲法記念日	(月)	現行の日本国憲法施行（1947年）
4 国民の休日	(火)	競艇の日
5 こどもの日	(水)	小林一茶誕生（1763年）
6	(木)	立夏
7	(金)	チャイコフスキー誕生（1840年）
8	(土)	世界赤十字デー
9	(日)	母の日
10	(月)	セポイの反乱起こる（1857年）
11	(火)	ノモンハン事件勃発（1939年）
12	(水)	ナイチンゲール誕生（1820年）
13	(木)	GB It's a ワールドラリー E3開催（於ロスアンジェルス・15日まで）
14	(金)	イスラエル建国（1948年）
15	(土)	沖縄、日本に復帰（1972年）
16	(日)	旅の日
17	(月)	室町幕府、南北朝統一（1333年）
18	(火)	頭髪の日
19	(水)	桶狭間の合戦（1560年）
20	(木)	応仁の乱始まる（1467年）
21	(金)	64DREAM 7月号発売 GB プロ麻雀「兵」GB GB パチンコCRモーレツ原始人T
22	(土)	ヴァスコ・ダ・ガマ、インド新航路発見（1498年）
23	(日)	ふみの日
24	(月)	コペルニクス没（1543年）
25	(火)	日本初の食堂列車登場（1899年）
26	(水)	大鵬、六場所連続優勝（1963年）
27	(木)	日露戦争・日本海海戦でバルチック艦隊大敗（1905年）
28	(金)	64 ラストレジオンUX
29	(土)	GB 学級王ヤマザキGB版
30	(日)	ジャンヌ・ダルク処刑（1431年）
31	(月)	世界禁煙デー

N64ソフト発売カレンダー （4月9日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目
♥…発売日がめでたく確定したソフト。DD…64DD対応ソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ	
4月	実況GIステイブル	SLG	コナミ	4月28日 ♥	7800円	32	132
	ポケモンスタジアム2	ETC	任天堂	◆4月30日 ♥	◆5800円	14	134
5月	ラストレジオンUX	格闘ACT	ハドソン	5月28日 ♥	6800円	42	131
	新世紀エヴァンゲリオン	ACT	バンダイ・ガイナックス	5月下旬	8800円	28	131
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	◆5月下旬	7980円	40	133
春	PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	バンダイ	春	6800円	-	132
6月	NBA IN THE ZONE2	SPT	コナミ	◆6月3日 ♥	◆7800円	48	133
	◆マリオゴルフ64	SPT	任天堂	◆6月	◆6800円	36	132
	ズール～魔獣使い伝説	RPG	イマジニア	◆6月	未定	-	130
	◆バイオレンスキラー	SHT	未定	◆6月	未定	38	132
7月	HYBRID HEAVEN	RPG	コナミ	◆7月1日 ♥	◆7800円	-	130
	シャドウゲイト64	ADV	ケムコ	7月下旬	6980円	49	131
	NEW! 64花札～天使の約束～	TAB	アルトロン	7月	未定	-	134
夏	NEW! バーチャルプロレス2～王道継承～	SPT	アスミック・エースエンタテイメント	夏	未定	50	133
	忍たま乱太郎チャレンジパズル64	PUZ	カルチャーブレーン	◆夏	未定	-	132
	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	SLG	クエスト	◆夏	未定	20	132
	レブ・リミット	RAC	セタ	夏	未定	-	133
	NEW! 電車でGO！64	ETC	タイトー	夏	未定	10	134
99年	爆ボンバーマン2	ACT	ハドソン	99年予定	未定	-	131
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	99年予定	6800円	-	132
	TONIC TROUBLE	ACT	Ubiソフト	99年内	未定	-	131
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	99年	未定	-	132
	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）	格闘ACT	カルチャーブレーン	99年	未定	-	131
未定	ウルトラドンキーコング（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	カービィ64（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	130
	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）	SHT	任天堂	未定	未定	-	132
	ゴルフ（仮）	SPT	任天堂	未定	未定	-	132
	MOTHER 3（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	130
	スーパーマリオRPG2（仮） DD	RPG	任天堂	未定	未定	-	130
	スーパーマリオ64-2（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	131
	ゼルダの伝説DD（仮） DD	ACT	任天堂	未定	未定	-	131
	シムシティー64 DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	131
	キャベツ（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	132
	F-ZERO X DD（仮） DD	RAC	任天堂	未定	未定	-	133
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	133
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	133
	マリオアーティスト タレントメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	133
	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮） DD	ETC	任天堂	未定	未定	-	133
	ファイアーエムブレム64（仮） DD	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	未定	未定	-	130
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	◆未定	未定	-	133
	プロ指南麻雀「兵」	TAB	カルチャーブレーン	未定	未定	-	133
	ウィンバック	ACT	コーエー	未定	未定	-	131
	NEW! 実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）	SPT	コナミ	未定	未定	-	133
	実戦パチスロ必勝法	ETC	サミー	未定	未定	-	134
	スーパーマン	ACT	タイトー	未定	未定	-	131
	超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）	SLG	トミー	未定	未定	-	132
	ロボットポンコッツ64（仮）	RPG	ハドソン	未定	未定	-	130
	金田一少年の事件簿（仮）	ADV	ハドソン	未定	未定	-	131
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	134
	巨人のドシン（仮） DD	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	134

はみだしカレンダー

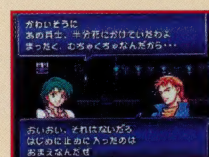
『バイオレンスキラー』は、旧タイトル名『デュロック2』です。6月発売へ向けて着々と制作は進んでいるぞ。気になる発売元だが、どうやらN64への新規参入メーカーになる可能性が高いもようだ。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2631	1(→)	MOTHER 3（仮）	●任天堂●RPG●未定
2	2116	2(→)	実況パワフルプロ野球6	●コナミ●SPT●発売中
3	1353	5(↑)	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト●SLG●夏
4	1221	3(↓)	スーパーマリオ RPG2（仮）	●任天堂●RPG●未定
5	1205	4(↓)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂●ACT●未定
6	1002	6(→)	カービィ64（仮）	●任天堂●ACT●未定
7	938	7(→)	ポケモンスナップ	●任天堂●ETC●発売中
8	889	8(→)	ポケモンスタジアム2	●任天堂●ETC●4月30日
9	770	16(↑)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂●SLG●未定
10	593	11(↑)	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ・ガイナックス●ACT●5月下旬
11	546	9(↓)	マリオゴルフ64	●任天堂●SPT●6月
12	523	12(→)	悪魔城 ドラキュラ黙示録	●コナミ●ACT●発売中
13	478	14(↑)	ウィンバック	●コーエー●ACT●未定
14	470	初	F-ZERO X DD（仮）	●任天堂●RAC●未定
15	466	15(→)	人生ゲーム64	●タカラ●TAB●発売中
16	460	13(↓)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂●ACT●未定
17	378	17(→)	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）	●任天堂●SHT●未定
18	314	10(↓)	爆ボンバーマン2	●ハドソン●ACT●99年予定
19	283	—	バイオレンスキラー	●未定●SHT●6月
20	252	初	ラストレジオンUX	●ハドソン●格闘ACT●5月28日

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、—は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…2月22日～3月7日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 『MOTHER3』3号連続1位！追い上げた『パワプロ6』は惜しくも2位止まりだ。

まずはお知らせ。今月からアンケートの集計期間が従来よりも短くなりました。64ソフトのタイトル発表から発売までの期間が以前よりも短くなったことと、ありがたいことに読者が増え続け、編集部に届くハガキ数が大幅アップしたことがその理由。でもみんなのハガキには必ず全て目を通しているし、読プレの〆切は以前通りなので、安心してどんどん応募してね。さて今月は新情報が再び入りはじめた『オウガ』が3位に返り咲いた他、SFC版の情報が出てきた『FE』が急激にランクアップ。この2大シミュレーションRPGは今後も要注目だ。

◀ SFC版の新作情報とともに大幅ランクアップした『FE』。64版も待ち遠しいけど、まずSFC版が先行発売されそうだ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ／実質集計期間…99年3月8日～99年4月4日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	16481	初	実況パワフルプロ野球6	99/3/25
2	15087	初	ポケモンスナップ	99/3/21
3	8219	1(↓)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
4	4563	2(↓)	マリオパーティー	98/12/18
5	2457	4(↓)	ピカチュウげんきでちゅう	98/12/12
6	2020	初	悪魔城ドラキュラ黙示録	99/3/11
7	1701	初	人生ゲーム64	99/3/19
8	1679	5(↓)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	98/11/21
9	971	6(↓)	バンジョーとカズーイの大冒険	98/12/6
10	875	3(↓)	牧場物語 2	99/2/5

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

PICK UP! 悪魔城ドラキュラ黙示録

シリーズ作品初の完全3Dとなったが、これまでの世界観を全く損なっていない。絶妙なタイミングで登場する敵など、いかにも『ドラキュラ』的な難易度にファンも納得だぞ。

読者のおススメN64ソフト&評価点 TOP30

4月号読者アンケートより（※評価点は10点満点。サンプル数30以上のタイトルについてのみ集計）

読者のオススメN64ソフト

順位	PT	タイトル
1	2219	ゼルダの伝説　時のオカリナ
2	1229	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
3	807	マリオカート64
4	737	ゴールデンアイ007
5	714	スーパーマリオ64
6	601	スターフォックス64
7	456	実況パワフルプロ野球5
8	413	マリオパーティ
9	386	F-ZERO X
10	304	牧場物語2
11	230	ピカチュウげんきでちゅう
12	187	ポケモンスタジアム
13	168	ワンダープロジェクトJ2
14	164	バンジョーとカズーイの大冒険
15	117	ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え!～
16	113	1080° スノーボーディング
17	101	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り
18	98	ヨッシーストーリー
19	82	ぬし釣り64
20	78	実況パワフルプロ野球4
21	70	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～
22	66	実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE'98～
22	66	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation
24	59	ブラストドーザー
25	55	ディディーコングレーシング
26	51	ファミスタ64
27	47	超スノボキッズ
27	47	爆ボンバーマン
29	43	ウェーブレース64
30	41	ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～

読者がつけたソフト評価平均点

順位	評価点	タイトル
1	9.53	ゼルダの伝説　時のオカリナ
2	9.04	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
3	9.02	ゴールデンアイ007
4	8.92	スターフォックス64
5	8.87	牧場物語2
6	8.83	ブラストドーザー
7	8.80	1080° スノーボーディング
8	8.75	新日本プロレスリング闘魂炎導2 the next generation
9	8.72	実況パワフルプロ野球5
10	8.71	マリオカート64
11	8.69	スーパーマリオ64
12	8.67	F-ZERO X
13	8.61	ゲッターラブ!! ～ちょー恋愛パーティーゲーム～
14	8.60	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
14	8.60	バーチャル・プロレスリング64
14	8.60	ピカチュウげんきでちゅう
17	8.55	F1 WORLD GRAND PRIX
18	8.50	マリオパーティ
18	8.50	ディディーコングレーシング
18	8.50	ワンダープロジェクトJ2
21	8.43	ポケモンスタジアム
22	8.40	パイロットウィングス64
23	8.31	ヨッシーストーリー
24	8.22	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
25	8.21	実況ワールドサッカー ～WORLD CUP FRANCE'98～
26	8.18	がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り
26	8.18	スター・ウォーズ ～帝国の影～
28	8.15	バンジョーとカズーイの大冒険
29	8.13	時空戦士テュロック
30	8.08	ウェーブレース64

読者のみんなの率直な意見を反映！ これぞ世界一正しいソフト評価データだ

本誌初のソフト点数表価は、読者のみんながつけてくれた評価点から平均値を割り出しました。数千通におよぶ読者の意見がきっちり反映されているぞ。点数表価はソフトの優劣を決める絶対的な尺度にはなりえないかもしれないけど、参考にしてね。左側の「オススメソフト」としてあげた読者数を単純に合計したランキングと、右側の「評価平均点」ランキングを比べてみると、同じソフトでも順位の上下やランクイン・ランク外と浮き沈みがあって、かなり興味深いぞ。なお、集計期間の都合上、99年2月末までに発売されたソフトに限って集計したので、そのつもりで見てね。

『ゼルダ』の圧倒的な人気と評価はやっぱすごい。10点以上をあえてつけた読者も多数いたぞ。『スマブラ』とそろって両ランキングともワン・ツー・フィニッシュだ！

噛めば噛むほど味が出る『007』の評価は発売から1年半以上経つ今も高い。一方、『マリオ64』の良さは不変としても『ゼルダ』発売後では評価点が辛くなるのは仕方ないかな？

一番欲しいゲーム商品 TOP10

4月号読者アンケートより／任天堂のゲーム関連の商品

順位	PT	欲しい商品
1	846	ゲームボーイカラー本体
2	593	64DD本体
3	183	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ
4	168	実況パワフルプロ野球6
5	164	NINTENDO64本体
6	113	コントローラブロス
7	105	牧場物語2
8	101	MOTHER3（仮）
9	86	ピカチュウげんきでちゅう
10	70	ポケモンスナップ

写真は海外版のGBカラー。カラー版『マリオ』発売は日本では残念ながら未定

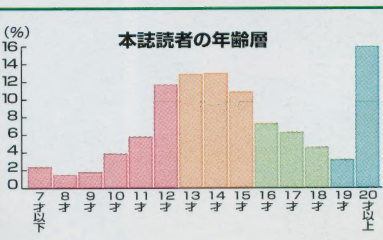
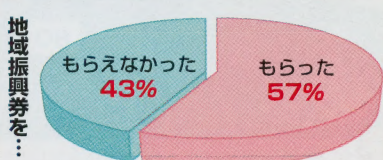
GBカラーは憧れの的。地域振興券で手に入れた人も多いようだ。そして64DD本体の発売を首をなが～くして待ってる人が多いのです、任天堂さん（読者代表）。

地域振興券の使い途 TOP10

5月号読者アンケートより

順位	PT	使い途
1	402	ゲームソフト各種
2	215	親の手にわたった
3	156	学用品類
4	125	洋服類
5	101	本・マンガ・雑誌類
6	90	自転車
7	62	ゲームボーイカラー本体
8	60	64DDのためにとってある
9	40	音楽CD
10	39	生活費

2万円といえば大金。それがまさに天から降ってきた形の地域振興券の使い途は、本誌読者だけにやっぱりゲームソフトが圧倒的。ただ、お店が少ない地域に住んでいる人からは、地域振興券が使える場所が限られているので「使い途に困っている」との意見も多数よせられました。選択の余地がないのは、確かに困るよね。もらえないのもくやしいけどね…。

君はもらえた？本誌読者の年齢層も公開！

本誌読者の年齢層で最も多いのが10代前～中半で、地域振興券をもらえる年齢制限（15歳以下の方）に大体重なっている。ちなみに読者の男女比は男の子が全体の約9割だ

はみだしランキング

『ゼルダの伝説DD（仮）』が新作期待アンケートの選択項目に入っていましたが、まだソフトの仕様が完全に固まっていない模様なので、残念ながらランキングからは除外。このコーナーへの再登場はもうちょっと待ってね。ゴメン。

電車でGO!64

今度はN64版だ!

タイトル	電車でGO!64
発売元	タイトー
発売日	99年夏
価格	未定
容量	256M
ジャンル	電車運転ゲーム
プレイ人数	1人
備考	音声認識システム対応 電車でGO!64コントローラ 振動パック対応

「こんなゲームが欲しかった」と全国の鉄道ファンから熱い支持をえた『電車でGO!』。N64バージョンを開発中とのうわさだけは聞いていたが、ついにその画面が公開されたのだ。元てっちゃんの私がみても満足度120%。はやくやりて――!!

何かがちがうぞ『電車でGO!64』

これでもかというほどきれいな画面

タイトーからもらったゲーム画面をみてぶったまげた編集部の面々。列車はもちろんのことながら、とにかくゲーム画面がきれい。実際にゲームをやって、画面を見たわけではないんだけど、タイトーの美人広報みうさんによれば、「線路の先にある風景が切れ目なく流れるように画面にあらわれる」とのこと。たしかに今回紹介している画面を見たらわかるように、駅構内や周りの建物の作り込みは明らかにPS版よりもワンランク上だ。こんなにリアルな景色を見ながら電車の運転ができるなんて、てっちゃんの血がさわぐぜー!! 39年生きててよかったー。

雪の秋田路を高速で滑走する「こまち」。迫力満点だ

背景の建物の作り込みも本物みたいでかっこいいぞ

ホームに立つ人の会話までが聞こえてきそうなリアルな画面

なんと音声認識システムに対応

『電車でGO! 64』の大きな特徴は、『ピカチュウげんきでちゅう』で使われた音声認識システムに対応していることだ(オプションモードでON/OFF切り替え可能)。今までの電車ゲームになかった、「出発進行!」とか「制限速度よーし!」という、いわゆる「喚呼・指差し確認」ができるのだ。これにより、本物に近い運転の気分が味わえるわけだ。また発売が予定されている『電車でGO! 64』専用コントローラを合わせて使えば、気分はすっかり運転手。あとはJRの制服と帽子、鉄道時計をそろえればもうカンペキだ。

『ピカチュウげんきでちゅう』のマイクがそのまま使えるので、すでにもっている人は新しく買わなくてもOKだ

信号や制限速度の表示が現れたら声を出して確認するようにしよう

タイミングよく確認事項をマイクにはなすとボーナスポイントがもらえ、持ち時間が長くなるぞ

基本的な遊びかたはこんな感じ

このゲームを初めて見る人もいるかも知れないので、基本的なゲームのシステムや画面の見方も簡単に紹介しておくぞ。このゲームはプレイヤーが電車の運転者になり、次の停車駅を目指して決められた時刻と停車位置を守るように電車を走らせるという、鉄道ファンにとってはまさに夢のようなゲームだ。もちろん決められた標識や信号も守らなければならないぞ。うまく停車駅に止まると、運転内容を評価され区間クリアとなるわけだ。ゲーム開始時のプレイヤーの持ち時間は30秒、運転内容にミスがあったりすると持ち時間から減点され、持ち時間がなくなるとゲームオーバーとなる。

次駅到着（通過）時刻・現在時刻

残り時間をよくチェックしながらスピードの調節をしよう

持ち時間

ノーマル設定では最初の持ち時間は30秒。持ち時間が無くなるとゲームオーバーになってしまう。でも最終区間以外はコンティニューできるので安心だ

情報ウインドウ

信号の状況や制限速度が表示されるので注意深くチェックのこと

距離メーター

残り時間、スピード、次駅までの距離の3つを全てバランスよくこなさないとクリアできないぞ

速度メーター

制限速度がある時には特に注意のこと。スピードを出し過ぎても脱線はしないけどね

決められた時間に到着しないとどんどん持ち時間が減ってしまうぞ

運転内容が評価される

運転評価	
ダイヤの正確さ	
ブレーキ（乗り心地）	
停止位置の正確さ	
信号・標識を守る	
安全性への配慮	
総合評価	48点

いくつかのポイントで運転内容がシビアに評価されるのだ

持ち時間が増減！

停止位置や停止時間以外にも警笛のならしかたで、持ち時間が変化するのだ

E3系こまち

「こまち」は一般からの公募で最多得票を得た名前。ちなみに2位は「おばこ」、3位は「たざわ」だったのだ

次のページからは遊べる電車を紹介するぞ。でもちょっとマニアックなページだよーん

『電車でGO!64』で運転できる

201系 東海道本線 大阪−神戸 普通

首都圏、関西圏の通勤用電車の標準形ともいえるのがこの201系の電車だ。サイリスタチョッパ制御方式を導入し「省エネ」をはかると同時に、空気バネの台車になり、旧型の103系と比べると乗り心地もよくなっている。関西ではブルーだが、中央線のオレンジ、総武線の黄色の電車といえばわかるかな。

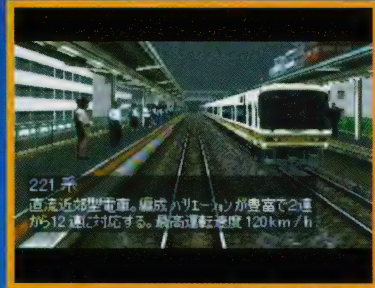
201系列車は1980年から1986年まで1000両ほど製造され、その大半が首都圏の中央線、総武線で活躍中

207系 東海道本線 大阪−神戸 普通

VVVFインバータ制御方式のステンレス車両。従来にない高加速性能が特徴だ。緩やかに湾曲している先頭車両の前面、固定式の大きな窓、独得の形状のドア窓など外観上もユニークだ。ちなみにモーター出力がアップした207系1000番台との外観上の違いは、屋根の上のクーラーとドア窓の形状だ。

JR西日本が通勤電車の標準型として登場させたのがこの電車。関東では千代田線乗り入れの常磐線に10両のみ

221系 東海道本線 大阪−神戸 快速

1989年117系に替わって、JR西日本が東海道/山陽本線に投入したオリジナル車両。半流線形の先頭車両は117系の流れをくんだものになっている。塗装はアイボリーに茶色という117系とはうってかわり、ホワイトに新快速のシンボルカラー茶色とJR西日本のシンボルカラーブルーの帯がまかれている。

東海道/山陽本線だけでなく関西各地を走る。大阪−京都間を29分、大阪−三宮間を20分で結び、京阪神の大動脈として活躍中だ

223系 東海道本線 大阪−神戸 快速

223系の電車は、関西新空港へアクセスする快速用として登場した。大型のパノラミックウインドウと、窓の下に描かれたブルーのグラデーションのかかったペイントが外観上の特徴だ。その後チェックイン荷物運搬用に作られた100番台、このゲームで遊べる1000番台へと進化していくわけだ。

関空快速用の2+1列の座席を2+2列に変更し、最高速度もアップしたのが221系1000番台。東海道/山陽本線の新快速として活躍中だ

205系 山手線 東京−新宿 普通

1985年山手線に投入された205系。車体はオールステンレスで、在来線初の電気指令ブレーキやボルスタレス台車が採用された。山手線の205系には2枚式の窓をもつ1次車と、1枚降下式の窓をもつ2次車がある。205系は近郊型通勤用電車として、関東圏、関西圏の様々な路線で大活躍している。

現在205系の電車は、山手線、南部線、横浜線、埼京線、京葉線、武蔵野線、相模線、中央/総武線、東海道/山陽線、阪和線等で活躍中

209系 京浜東北線 横浜−品川 普通

205系の後継車両として、「軽量化」「メンテナンスフリー」「製造コスト低減」をテーマに開発されたのが901系。京浜東北線に1993年に登場した209系は、その901系の量産タイプなのだ。窓は固定式の大きなものになり、室内のデザインも大きく変わっている。

209系は南武線でも活躍中。また扉に半自動化装置が装備された3000番台は八高線（オレンジとうぐいす色）に投入されたものだ

おもな路線と電車を紹介しよう!

701系 田沢湖線 田沢湖ー盛岡 普通

東北地区の客車列車に替わってロングシートの通勤用車両として登場したのが701系だ。701系は当初秋田地区に集中的に投入されたが、現在は東北各地で幅広く活躍している。また秋田新幹線開業に伴って田沢湖線が標準軌道化され、それに伴い投入されたのが701系の5000番台なのだ。

701系5000番の外観上の大きな特徴はシングルアームのパンタグラフ。「こまち」のE3系車両もこのタイプのパンタグラフを導入している

E3系 秋田新幹線 大曲ー盛岡 特急

山形新幹線に引き続き、新幹線在来線直通運転を実現した秋田新幹線。「こまち」は東北新幹線上では「やまびこ」に併結し、最高速度275km/hで走行する。標準軌道に改軌された盛岡ー秋田間は最高速度130km/hで走行。これにより東京ー秋田間が最短で3時間49分で結ばれることになった。

97年3月に開業した秋田新幹線「こまち」。車体はアルミ合金製で、床下の機器も全てカバーで覆われている。また耐雪ブレーキも装備

485系 ほくほく線 直江津ー六日町 特急

国鉄初の交直両用特急型電車として481系が登場。その後3電源対応の485系を組み込んだ編成となった頃から485系と総称されるようになった。485系は特急電車の代名詞ともいえる代表的な車両だ。ちなみにボンネットタイプの先頭車両に描かれた赤いひげは、交直両用である事をしめしている。

485系車両はバリエーションも多く全国各地で活躍中。北越急行ほくほく線の開業で復活した「はくたか」用の車両が485系3000番台だ

681系 ほくほく線 直江津ー六日町 特急

北陸本線の485系「雷鳥」にかわる車両として、160km/h運転を目指してJR西日本の独自開発により登場したのが681系特急電車用車両。軽量ボルスタレス台車の採用や、雪を考慮した床下機器のカバーなど低重心・軽量化が図られている。室内もゆったりしており、サービス改善もはかられている。

681系は北陸高速化の切り札といえる車両。現在は「サンダーバード」や「はくたか」で活躍中。ちなみにほくほく線内の最高速度は140km/h

『電車でGO!64』はただいま開発中!!

『電車でGO! 64』は業務用として発売され、大好評の『電車でGO! 2 高速編3000番台』(以下『3000番台』)をベースに作られているのだ。だから基本的には『3000番台』で遊べた路線や電車がN64版にも登場するはずだ。『ゼルダの伝説』と同じ256Mの大容量カセットで登場する予定だが、具体的にどの路線のどの電車ということはまだ決定していない。だから今回紹介しているものは参考程度に見ておいてほしい。ただN64オリジナル路線で遊べる可能性もあるわけだし、まだまだびっくりするような仕掛けが登場するかもしれない。いずれにしても『電車でGO! 64』が発売される事はまちがいない。音声認識システムの導入やきれいな画面など楽しみな面が非常に多く期待大だ。

鉄っちゃんと呼ばれた俺

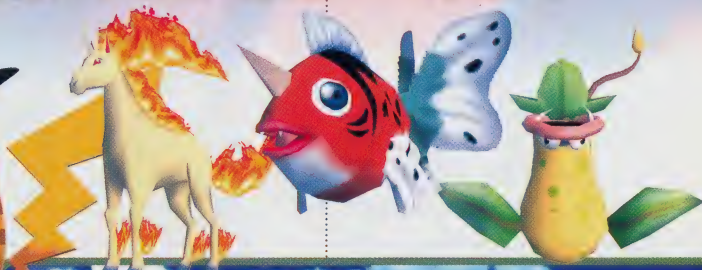
今をさかのぼること25年前。日曜日はカメラ片手に列車の写真を撮りまくり、家では時刻表を読みまくりで主な特急列車の出発時刻はほとんど暗記していたほどだった。その頃の夢は、北海道ワイド周遊券を使って1ケ月間の旅行にいくこと。当時中学生の私はお金もないのに(今もだけど)、完璧なスケジュールを頭に描きながら、大阪発の「白鳥」に何度飛び乗ろうとしたことかわからない。ああー、あの頃を思いだすなあ(わたる)。

当時は大阪ー青森間を走っていた「白鳥」と「日本海」。この列車に乗るのが夢でした

タイトル	ポケモンスタジアム2
発売元	任天堂
価格	5800円
容量	256M
ジャンル	対戦＆図鑑
プレイ人数	1～4人
備考	64GBパック対応

4月30日発売決定！G.W.はポケモンウィークだ！

さらに手強く!遊びごたえ満点の『2』だ!

いよいよ来週に発売が迫った『ポケモンスタジアム2』。151体すべてのポケモンが使えるのはもちろん、様々な遊びの要素が満載されているんだ。実際にさわって、体験しようぜ。

ボリュームたっぷり!まずはすぐに遊べる2つのモードだ!

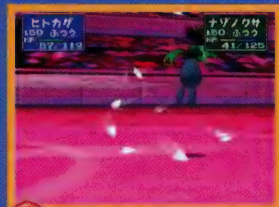
POKEMON STADIUM2

GBのポケモンをあんまりプレイしたことがないっていう人にも、今回の『2』は遊ばせます。とにかく電源を入れてすぐに遊べるモードが豊富。しかもGB版を持っていなくても遊べるっていうんだからいいでしょ。まずはそんな2つのモードを紹介していこう。なにはともあれ、とにかく早く遊びたいって人にはおすすめなんだ。

とにかくバトルがしたい

●すぐにバトれるモードなんだ

とにかく早くバトルがしたい!!って人はここ。あらかじめバランスよく編成されているチームを使って、まさに即バトルが楽しめるんだ。1Pならコンピュータと2Pなら友達とバトルすることができるぞ。まずはここで遊ぼう。

チームが用意されているぞ

すぐにバトルができるぞ

イベントバトル

●友達同士2人でバトルするモードだ

ここは友達との対戦専用モード。「しあいじかん」と「わざをきめるじかん」を設定して楽しむことができるぞ。特に「わざをきめるじかん」を短く設定してバトルすると、かなりの緊張感で楽しむことができるんだ。

時間を決めてバシっとバトルするにはもってこいだね

「わざをきめるじかん」は入力しないと一番上のわざを使用するぞ。

これが『ポケスタ2』のメインメニュー、ホワイトシティだ!

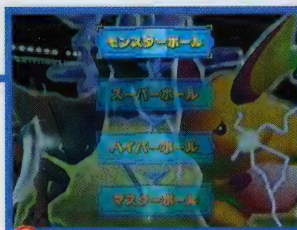
続いてはこの『ポケスタ2』のメインモードを紹介しよう。今回は右の写真のように、ホワイトシティが舞台。ここで、いろんなモードを選択していくってわけ。もしかしたら途中で増えていくものもあるかもしれないんだ?! それは、自分で探して見ようね。

POCKET MONSTERS STADIUM

スタジアム

まさにバトルの殿堂!! 今回は6種類あるぞ。

君の育てたポケモンでCOMと対戦だ!

1人でコンピュータと戦っていくスタジアム。今回は下の通り6つのカップが用意されているぞ。もちろん、難易度別のカップがあるものもあるので、遊びごたえは満点だ。中でもレベル無制限の「ウルトラカップ」は、かなり楽しめることうけあいだ。ぜひマスターボールカップまで勝ち進んでもらいたい。

コンピュータの手強さもいい感じ

こんなポケモンも使えるぞ

ニンテンドウカップ'99

1997/98年のポケモンリーグ決勝戦出場ポケモンは出場不可。レベルは1～50。難易度は4段階だ。

今年からの新しいカップだ

ニンテンドウカップ'98

1998年に行われた第2回ポケモンリーグルールを採用。レベル制限は1～30。

ポケスタ1と同じルール

ニンテンドウカップ'97

1997年に行われた第1回ポケモンリーグルールを採用。レベル制限は50～55。レベル合計は155以下。

ミュウは出場不可だ

ウルトラカップ

ポケモンレベルは無制限。相手はすべて100。ゲームの難易度は4段階でミュウも出場できるぞ。

とにかく相手がすごいぞ

イエローカップ

レベル15～20のポケモンに限定したカップ。バトルポケモンのレベル合計は50以下。

ミュウは出場不可だ

ファンシーカップ

高さ2m以下、重さ20kg以下のポケモンのみ出場可。レベル制限は25～30。

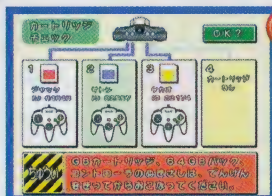
ミュウは出場不可だ

POCKET MONSTERS STADIUM

フリーバトル

自分の好きな設定で楽しめるフリーバトルモードだ。

初のタッグ戦可能。2人の息を合わせて戦おう!!

1人で色々設定して練習するのもいいけど、ここの目玉は初のタッグバトルによる4人対戦だ。2人で1チームを組んで、それぞれ担当のポケモンを操りバトルに参加することになるぞ。

まずはパッドをつなげ

出場ポケモンを決定

4人でバトルだ

POCKET MONSTERS STADIUM

ジムリーダーのしろ

あの強敵が再び!! そして四天王まで登場するぞ。

あの四天王が復活。再バトルはかなりの手強さだぞ!!

GB版のゲームで登場したジムリーダー達がここに集結!! 君のポケモンと再びバトルをすることになるぞ。しかも彼らは君のバトルポケモンのレベルの最高値に合わせてレベルを変えてくるぞ。

まずはタケシから

子分達もいるんだ

再びバトルだぜ

POCKET MONSTERS STADIUM

ポケモンけんきゅうじょ

いろんなことが簡単になったポケモン研究所だぞ。

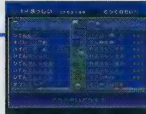
ポケモンの交換や図鑑が前作よりもパワーアップ

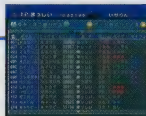
パソコン

ポケモンのせいり

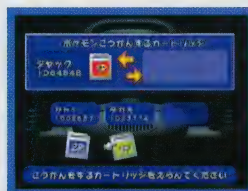
ポケモンを64に移動させたりすることができるぞ

どうぐのせいり

どうぐを64に預けておくことができるぞ

いちらん

持っているポケモンを一覧で表示できるぞ

ポケモンこうかん

■2つのGBカートリッジ間で楽々交換

今回は2つのGBカートリッジ間でポケモン交換が簡単にできるぞ。交換する前は必ずポケモンセンターでセーブしておこう。

どのポケモンを交換するか選ぼう

交換するカートリッジをGBパックに

あとは簡単に交換できるぞ

ずかんモニター

■151体そろえたかな?

君の集めたポケモン図鑑を見ることができるぞ。集めた数や今持っている数も表示されるんだ。151体そろえたかな?

今回はミュウもバトルできるぞ

POCKET MONSTERS STADIUM

しょうりしゃのやかた

殿堂入りしたポケモンをここで見ることができるんだ。

POCKET MONSTERS STADIUM

GBビル

64でGBの『ポケモン』をプレイできるぞ。

64GBパックにさしたGB版の『ポケモン』をN64で遊ぶことができるんだ。しかも、前作で使えたあのワザもどうやら使えるみたいだ。64用にボタン設定も変更できるぞ。

こんな風に遊べる

そして今回もあのワザがあります

■「ドードーのGBビル」「ドードリオのGBビル」

そう、今回も倍速、4倍速のあのワザが使えるみたいなのです。出し方はまだ秘密。いろいろとプレイして確かめよう。

POCKET MONSTERS STADIUM

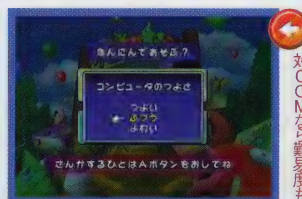
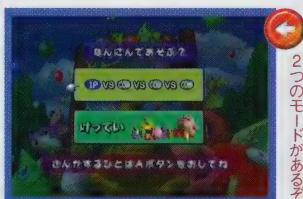
チビッコクラブ

これだけで1日遊んじゃいそうなミニゲームだ。

4人で遊べるわいわいミニゲーム!!

GBカートリッジを持っていなくても遊べるモードがもう1つ。それがこの「チビッコクラブ」だ。4人まで同時に遊べるミニゲームなんだけど、これがとってもハマっちゃうんだ。

2つのモードがあるぞ

対COMなら難易度も

コイキングのはねるでポン

Aボタンを押してコイキングをはねさせよう。

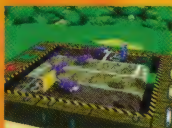
このピチピチ感覚がおもしろいぞ

ピッピのゆびふりきょうしつ

先生のお手本通り十字ボタンを押していくのだ。

記憶力の勝負になるかな

はしれコラッタ

ハードルを飛び越えて走るコラッタの競争だぞ。

連打とタイミングが勝負だ

スリープのさいみんがっせん

振り子の動きに注意して、相手を眠らせよう。

だんだん早くなるので大変

ビリリはつでんきょうそう

発電所の色と同じボタンを連打して電気を溜めよう。

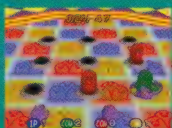
溜められないと、お仕置きだべ～

ベロリンガのぐるぐるずし

ベロをのばしておいしいお寿司を食べちゃおう。

動きがとってもおもしろくてイチ押し

アーボのわなげ

アーボを3Dスティックではじいて輪投げをするぞ。

3Dスティックのはじき加減が微妙だぞ

かたくなるがっせん

飛んでくる岩のタイミングに合わせてかたくなろう。

かたくなる間は体力が減ってしまうぞ

サンドのいどほりきょうそう

LRボタンを交互に連打して、サンドで穴を掘ろう。

最初に水を掘り当てた人が勝ちだぞ

バトルの前にこれだけは覚えておこう!

タイプ相性表

バトルの前にポケモンの相性表をチェック

防御する側のポケモンタイプ（横）／攻撃する側のポケモンタイプ（縦）

	ノ	ほ	み	で	く	こ	か	ど	じ	ひ	エ	む	い	ゴ	ド
ノーマル													▲	×	
ほのお		▲	▲		●	●						●	▲		▲
みず		●	▲		▲				●				●		▲
でんき			●	▲	▲				×	●					▲
くさ		▲	●		▲			▲	●	▲		▲	●		▲
こおり			▲		●	▲			●	●					●
かくとう	●					●		▲		▲	▲	▲	●	×	
どく					●			▲	▲			●	▲	▲	
じめん		●		●	▲			●		×		▲	●		
ひこう				▲	●		●					●	▲		
エスパー							●	●			▲				
むし		▲			●		▲	●		▲	●			▲	
いわ		●				●	▲		▲	●		●			
ゴースト	×										×			●	
ドラゴン															●

●……ばつぐん　▲……いまひとつ　×……こうかなし

ひでんマシン&わざマシン

取り忘れたわざマシンはないか、この表でチェックしてみよう。

名称	覚える技	技の効果	よく効く相手のタイプ
ひでんマシン01	いあいぎり	ノーマル攻撃	特になし
ひでんマシン02	そらをとぶ	1ターン目に飛び上がり2ターン目に攻撃	草・虫・格
ひでんマシン03	なみのり	ノーマル攻撃（水）	炎・地・岩
ひでんマシン04	かいりき	ノーマル攻撃	特になし
ひでんマシン05	フラッシュ	相手の命中率を下げる	特になし

名称	覚える技	技の効果	よく効く相手のタイプ
わざマシン1	メガトンパンチ	ノーマル攻撃	特になし
わざマシン2	かまいたち	2ターン目に攻撃	特になし
わざマシン3	つるぎのまい	攻撃力を2段階上げる	特になし
わざマシン4	ふきとばし	相手を吹き飛ばし戦闘終了	特になし
わざマシン5	メガトンキック	ノーマル攻撃	特になし
わざマシン6	どくどく	毒を与える・毒はターンごとにくらう	特になし
わざマシン7	つのドリル	一撃で相手を戦闘不能にする	特になし
わざマシン8	のしかかり	3割の確立で相手にまひの追加効果	特になし
わざマシン9	とっしん	ダメージの1/4が跳ね返ってくる	特になし
わざマシン10	すてみタックル	ダメージの1/4が跳ね返ってくる	特になし
わざマシン11	バブルこうせん	1割の確立で相手の素早さを下げる	炎・岩・地
わざマシン12	みずでっぽう	ノーマル攻撃（水）	炎・岩・地
わざマシン13	れいとうビーム	1割の確立で相手にこおりの追加効果	草・格・飛・岩・ド
わざマシン14	ふぶき	3割の確立で相手にこおりの追加効果	草・格・飛・岩・ド
わざマシン15	はかいこうせん	大ダメージを与えるが、次ターンは動けない	特になし
わざマシン16	ねこにこばん	戦闘後にお金が入る	特になし
わざマシン17	じごくぐるま	ダメージの1/4が跳ね返ってくる	ノ・氷・岩
わざマシン18	カウンター	相手の打撃攻撃を倍にして返す	ノ・氷・岩
わざマシン19	ちきゅうなげ	自分のレベル分だけ相手にダメージ	特になし
わざマシン20	いかり	ダメージを受ける度に攻撃力アップ	特になし
わざマシン21	メガドレイン	相手に与えたダメージの半分を吸収	水・岩・地
わざマシン22	ソーラービーム	光を吸収して2ターン目に攻撃	水・岩・地
わざマシン23	りゅうのいかり	40のダメージを与える	特になし
わざマシン24	10まんボルト	1割の確立で相手にまひの効果	水・飛
わざマシン25	かみなり	1割の確立で相手にまひの効果	水・飛
わざマシン26	じしん	飛行タイプには効かない	炎・電・岩・毒
わざマシン27	じわれ	相手を一撃で倒す。飛行タイプは効かない	特になし
わざマシン28	あなをほる	地面に潜り2ターン目に攻撃	炎・電・岩・毒
わざマシン29	サイコキネシス	1割の確立で相手の特殊能力を下げる	格・毒
わざマシン30	テレポート	戦闘から抜け出す	特になし
わざマシン31	ものまね	相手の攻撃が使えるようになる	特になし
わざマシン32	かげぶんしん	相手の攻撃をよけやすくする	特になし
わざマシン33	リフレクター	打撃攻撃のダメージを半分にする	特になし
わざマシン34	がまん	2～3ターンがまんして受けた攻撃を倍がえし	特になし
わざマシン35	ゆびをふる	ランダムにいろんな攻撃がでる	特になし
わざマシン36	じばく	攻撃の後、戦闘不能になる	特になし
わざマシン37	タマゴばくだん	ノーマル攻撃	特になし
わざマシン38	だいもんじ	1割の確立で相手にやけどの追加効果	草・氷・虫
わざマシン39	スピードスター	必ず攻撃が当たる	特になし
わざマシン40	ロケットずつき	2ターン目に攻撃	特になし
わざマシン41	タマゴうみ	体力を最大値の半分回復する	特になし
わざマシン42	ゆめくい	眠っている相手の体力を吸収する	格・毒
わざマシン43	ゴッドバード	2ターン目に攻撃	草・格・虫
わざマシン44	ねむる	HPを全回復して2ターン眠る	格・毒
わざマシン45	でんじは	相手をまひさせる	特になし
わざマシン46	サイコウェーブ	レベルの数×1～1.5倍のダメージを	特になし
わざマシン47	だいばくはつ	2～5回連続攻撃	特になし
わざマシン48	いわなだれ	3割の確立で相手に攻撃させない	炎・飛・虫
わざマシン49	トライアタック	3割の確立で相手にまひの追加効果	特になし
わざマシン50	みがわり	自分の最大のHPの1/4で分身を作る	特になし

カップ別に出場できるポケモンリスト

カップ別に出場できるポケモンを一覧で表示してみたぞ。

No.	ポケモン	ニンテンドウカップ'99	ニンテンドウカップ'98	ニンテンドウカップ'97	ウルトラカップ	ファンシーカップ
001	フシギダネ	●		●	●	●
002	フシギソウ	●		●	●	
003	フシギバナ			●	●	
004	ヒトカゲ	●		●	●	●
005	リザード	●		●	●	
006	リザードン	●		●	●	
007	ゼニガメ	●		●	●	●
008	カメール	●		●	●	
009	カメックス	●		●	●	
010	キャタピー	●		●	●	●
011	トランセル	●		●	●	
012	バタフリー	●		●	●	
013	ビードル	●		●	●	●
014	コクーン	●		●	●	
015	スピアー	●	●	●	●	
016	ポッポ	●		●	●	●
017	ピジョン	●		●	●	
018	ピジョット	●		●	●	
019	コラッタ	●		●	●	●
020	ラッタ	●		●	●	
021	オニスズメ	●		●	●	●
022	オニドリル	●	●	●	●	
023	アーボ	●		●	●	●
024	アーボック	●		●	●	
025	ピカチュウ	●	●	●	●	●
026	ライチュウ	●		●	●	
027	サンド	●		●	●	●
028	サンドパン	●		●	●	
029	ニドラン♀	●		●	●	●
030	ニドリーナ	●		●	●	
031	ニドクイン	●	●	●	●	
032	ニドラン♂	●		●	●	●
033	ニドリーノ	●		●	●	
034	ニドキング	●	●	●	●	
035	ピッピ	●		●	●	●
036	ピクシー	●		●	●	
037	ロコン	●		●	●	●
038	キュウコン	●		●	●	
039	プリン	●		●	●	●
040	プクリン	●		●	●	
041	ズバット	●		●	●	●
042	ゴルバット	●		●	●	
043	ナゾノクサ	●		●	●	●
044	クサイハナ	●		●	●	
045	ラフレシア	●		●	●	
046	パラス	●		●	●	●
047	パラセクト	●		●	●	
048	コンパン	●		●	●	
049	モルフォン	●		●	●	
050	ディグダ	●		●	●	●
051	ダグトリオ		●	●	●	
052	ニャース	●		●	●	●
053	ペルシアン	●		●	●	
054	コダック	●		●	●	●
055	ゴルダック	●		●	●	
056	マンキー	●		●	●	
057	オコリザル	●	●	●	●	
058	ガーディ	●		●	●	●
059	ウインディ	●	●	●	●	
060	ニョロモ	●		●	●	●
061	ニョロゾ	●		●	●	
062	ニョロボン	●		●	●	
063	ケーシィ	●		●	●	●
064	ユンゲラー	●		●	●	
065	フーディン		●	●	●	
066	ワンリキー	●		●	●	●
067	ゴーリキー	●		●	●	
068	カイリキー	●	●	●	●	
069	マダツボミ	●		●	●	●
070	ウツドン	●		●	●	
071	ウツボット	●		●	●	
072	メノクラゲ	●		●	●	
073	ドククラゲ	●		●	●	
074	イシツブテ	●		●	●	●
075	ゴローン	●		●	●	
076	ゴローニャ		●	●	●	
077	ポニータ	●		●	●	
078	ギャロップ	●		●	●	
079	ヤドン	●		●	●	
080	ヤドラン	●		●	●	
081	コイル	●		●	●	●
082	レアコイル		●	●	●	
083	カモネギ	●		●	●	●
084	ドードー	●		●	●	
085	ドードリオ	●		●	●	
086	パウワウ	●		●	●	
087	ジュゴン	●		●	●	
088	ベトベター	●		●	●	
089	ベトベトン	●		●	●	
090	シェルダー	●		●	●	●
091	パルシェン	●	●	●	●	
092	ゴース	●		●	●	●
093	ゴースト	●		●	●	
094	ゲンガー		●	●	●	
095	イワーク	●	●	●	●	
096	スリープ	●		●	●	
097	スリーパー		●	●	●	
098	クラブ	●		●	●	●
099	キングラー	●		●	●	
100	ビリリダマ	●		●	●	●
101	マルマイン		●	●	●	
102	タマタマ	●		●	●	●
103	ナッシー		●	●	●	
104	カラカラ	●		●	●	●
105	ガラガラ	●		●	●	
106	サワムラー	●		●	●	
107	エビワラー	●		●	●	
108	ベロリンガ	●		●	●	
109	ドガース	●		●	●	●
110	マタドガス	●		●	●	
111	サイホーン	●		●	●	
112	サイドン	●		●	●	
113	ラッキー		●	●	●	
114	モンジャラ	●		●	●	
115	ガルーラ		●	●	●	
116	タッツー	●		●	●	●
117	シードラ	●		●	●	
118	トサキント	●		●	●	●
119	アズマオウ	●		●	●	
120	ヒトデマン	●		●	●	
121	スターミー		●	●	●	
122	バリヤード	●		●	●	
123	ストライク	●	●	●	●	
124	ルージュラ		●	●	●	
125	エレブー	●		●	●	
126	ブーバー	●		●	●	
127	カイロス	●	●	●	●	
128	ケンタロス		●	●	●	
129	コイキング	●		●	●	●
130	ギャラドス		●	●	●	
131	ラプラス		●	●	●	
132	メタモン		●	●	●	●
133	イーブイ	●		●	●	●
134	シャワーズ		●	●	●	
135	サンダース		●	●	●	
136	ブースター	●	●	●	●	
137	ポリゴン	●		●	●	
138	オムナイト	●		●	●	●
139	オムスター	●		●	●	
140	カブト	●		●	●	●
141	カブトプス	●		●	●	
142	プテラ	●	●	●	●	
143	カビゴン		●	●	●	
144	フリーザー			●	●	
145	サンダー			●	●	
146	ファイヤー	●		●	●	
147	ミニリュー	●		●	●	●
148	ハクリュー	●		●	●	
149	カイリュー			●	●	
150	ミュウツー				●	
151	ミュウ				●	

古の昔
力こそがすべてであり
Ogre Battle 3
オウガバトル
Person of Lordly Caliber
鋼の教えと
闇を司る魔が支配する
ゼテギネアと呼ばれる時代があった
タイトル　オウガバトル3
発売元　クエスト
発売日　99年夏
価格　未定
容量　320M
ジャンル　シミュレーションRPG
プレイ人数　1人用
備考　バックアップカートリッジ

サンプルロム到着。驚愕の320メガ!

神聖ゼテギネア帝国の圧政から解放した勇者の物語『伝説のオウガバトル』。ローディス教国の陰謀と大国のエゴ、そして民族紛争を語る『タクティクスオウガ』。今回の物語は、その2つの話の中間に位置する物語。ローディス教国と新生ゼノビア王国(旧神聖ゼテギネア帝国)に挟まれた、パラティヌス王国が舞台となる。その壮大な戦争を描いた物語が、なんと320メガという大容量で語られる。かつてないほどのボリュームがあることが容易にうかがえるだろう。今月は、その物語の序幕を紹介していくが、その前に簡単なゲームの流れをおさらいしておこう。

↑ゲームシステム的には、『伝説のオウガバトル』を基本にしたシミュレーションだ

ゲームの流れ

地域の全体図。このマップ上を移動して、戦場となる地域に行くとフィールドマップへと移行する。ここでコマンドを呼び出せば、編成画面や、ヒューゴーレポートなどに行くこともできる。

自軍のキャラクターを、ユニットという部隊に編成し、戦場に出撃できるようにしたり、キャラクターのクラス(職業)を変更したりする。ゲーム中では割と頻繁に見る画面でもある。

実際に攻略を行う戦闘地域。自軍のユニットを出撃させて、勝利条件(ボスを倒して敵本拠地を占領など)を満たせばクリアとなる。プレイヤーは指揮官であり、戦闘自体はオートバトルとなる。

ストーリーが語られるイベントは、フィールドマップ中やフィールドマップクリア時など、随所に挿入される。プレイヤーが選択を迫られる場合もあり、その結果ストーリーに影響が出ることも。

フィールド画面の流れ

ワールドマップで戦場に移動するとミッション開始となる。ミッションの前には作戦会議があり、状況説明や進軍ルートを解説してくれる。勝利条件を確認したら、いよいよ進軍を開始する。

主人公のユニットは必ず出撃するので、ミッションスタート時には自軍本拠地上にいる。他のユニットは派遣コマンドを選択して、目的地を決めてやると、命令に従って移動を開始する。

ユニットはそれぞれの目標に向かって進軍し、途中で敵と遭遇すると戦闘を行う。また、敵の拠点を占領し、そこでダメージの回復や疲労の回復、情報の収集やショップでの買い物をしたりできる。

ミッションクリアー

勝利条件を満たせば、ステージクリア。占領した拠点の数などに応じて収入が入る。また、キャラクターの基本となるソルジャーの志願者も自軍に加わり、ボスを倒すことによりアイテムも手に入る。

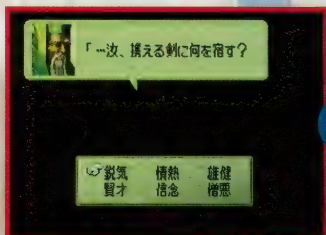
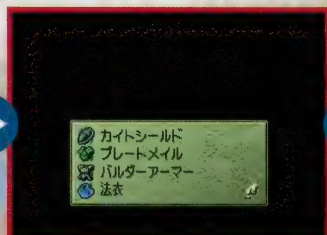
王都ウィニア イシュカ士官学校修了式

物語は、幼なじみのユミル王子と別れて士官学校へ入った主人公が、学校を卒業する場面から始まる。修了式では祭主オディロンの質問に答える形式で、主人公の名前を決定したり、主人公の初期パラメータや、初期の仲間のクラスやパラメータを決定する。シリーズをプレイした人ならわかると思うが、質問の内容はあいかわらず抽象的だ。また、ここでは自分の守護神を「風・炎・大地・水」の4つのエレメントから選ぶことになる。

何も士官学校へ進まなくたって……

↑オープニングのワンシーン。幼なじみのユミル王子との別れのシーン。士官学校行きを決めた主人公マグナスの心境とは…

オディロン
バラーム

↑地母神バーサを祭る東方教会の祭主で、東部の領主。修了式に出席するために王都に出向いたが、ローディス教国と対立する教会の祭主であるため中央からの風当たりは強く、普段は教会領にとどまっている。圧力に屈しない意志の強い人物

↑主人公の名前と誕生日以外の質問は抽象的な内容だ。自分で思った通りに答えればよい

↑質問に応じてアイテムがもらえる。主人公の初期パラメータなどもここで決定する

↑もらったアイテムにもとづいて、仲間のキャラクターのクラスが決まってくる

プロローグ：顔を伏せ、重く重く歩く人々

ゴデスラス
ブラニク

↑中央出身の上級市民だが、貴族としては下位。あらゆるコネを使い、人材不足の南部軍将軍の地位にいる。自分が憧れている中央からきたマグナスに対する風当たりは強い

士官学校を卒業したマグナスは、中央出身のエリートであるにも関わらず、自らの意志で南部軍（下級民の住む辺境の地で軍のレベルも低い）へと配属される。マグナスの上官であり軍師でもあるヒューゴーに見込まれ、研修生の指揮官として、魔獣や山賊の掃討に向かうように命令を受ける。が、南部軍の同僚で、血の気の多いディオメデスはそのことが気に入らないらしく、マグナスに勝負を挑んでくるのだった…。

南部軍へ配属

↑下級民の血を引き血気盛んなディオ。マグナスが気に入らない…

↑するとヒューゴーがあわてて止めに入ってくれる

「オレの言いたい事、分かるだろ？
…オレと勝負しろっ！
マグナス
1.「分かったよ。
2.「…遠慮する。

↑最初の選択肢。ここでは「…遠慮する」を選択してみた

↑ヒューゴーの説得で、とにかく戦地へ向かうことになった

究極の魔法 ペドラの謎

士官学校修了式で、守護神を決めるときにもらう「ペドラ」。これは属性の力が結晶となった貴重なアイテム。ペドラを利用することで、戦闘時に召喚獣を呼び寄せる「エルムペドラ」を発動する事ができるらしい。詳しい情報は来月号で…。

↑風の守護を願えば「風のペドラ」が手に入る

↑風・炎・大地・水・神聖・暗黒の6種類がある

第1話：南部辺境

～山賊及び魔獣を掃討せよ!～

作戦の目的は、この地域で多くなってきた山賊と魔獣の掃討。この程度の作戦ならば、士官候補生を研修させるのにちょうどよいのだろう。が、どうも様子がおかしい。山賊にしては組織力がありすぎる。何者かが目的を持って行動しているように思える…。

●勝利条件
- 敵本拠地（テオドリクス採掘場）の制圧

●敗北条件
- 自軍本拠地の制圧
- 主人公マグナスの死亡

1 作戦会議

ミッションが始まる前には必ず作戦会議が開かれ、ヒューゴーが状況を説明してくれる。ここでは、前のページにあるディオとのイベントはこの会議後に発生する。

←地図を前にして作戦の説明を行うヒューゴー。さすが軍師だ

→進軍ルートや敵がいると思われる地域などの説明もしてくれる

2 出撃

作戦会議が終了すると、いよいよフィールドマップでのミッションが始まる。まずは、勝利条件・敗北条件を確認しよう。そして、マグナスのユニットを行軍させる。

←ミッションの初めに必ず勝利条件・敗北条件が表示される

→マグナスのユニットの目的地を指示。先に仲間を派遣してもよい

3 派遣・進撃

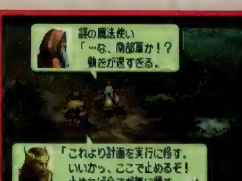
作戦に参加させる自軍ユニットを派遣する。ユニットのバランスや、進軍ルートの地形などに合わせて、自分なりの作戦を立てて進撃しよう。指揮官としての能力がためされる。

←派遣するユニットを選択して目的地を決めれば自動的に進軍する

→ユニットごとに、敵と遭遇した場合の行動を設定することも可能

4 拠点・戦闘

基本的に拠点を解放しながら進軍することになる。フィールド上で敵と遭遇すると戦闘となり、全員の行動が終了した時点での総ダメージ数の多い方が負けとなる。

←敵の拠点に侵入できれば解放。たいていの拠点には敵がいるが…

→ダメージを多く与えた方が勝ち。負ければ一定距離の敗走となる

5 ムルズクの町

ムルズクの町に入ると、敵軍のイベントシーンがある。どうやら何かの計画にもとづいて行動しているようだ。そして、南部軍がくることも予想していたようだが…。

←南部軍の早すぎる進軍に驚く敵軍。何かの計画があるようだが…

→そしてムルズクの町に入ったユニットとの戦闘が始まる

6 敵本拠地：テオドリクス採掘場

BOSS 十獣のスタビロ

敵本拠地に到着すると、ボスとのイベントを経て戦闘になる。通常の戦闘と違い、ボスを倒せば戦闘終了、ミッションクリアだ。クリア後のイベントで、今回の敵の正体は、中央の体制に反発する反乱分子と判明。彼らの目的はユミル王子襲撃だった。

←スタビロはバーサーカー。ワイバーンを連れている

←ボスのスタビロを倒した時点で戦闘は終了。クリアとなる

ユミル救出へ

←スタビロを捕らえたマグナスのもとに、ディオがあわてて知らせに来る

←それを聞いて不敵にも笑い出すスタビロ。マグナスに緊張が走る

←ここにいる部隊は南部軍を引きつけるためのおとりだったのだ…

第2話：火種

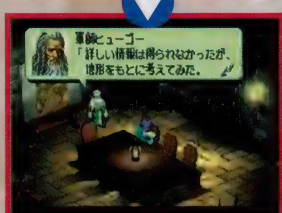
Story ～ユミル王子を救出せよ！～

テニー平原にいた反乱分子は、ユミル王子襲撃計画を実行するための「おとり」だった。現地に最も近いマグナスの部隊は、王子の救出に向かうことになる。反乱軍は、ユミル王子を襲撃して何をしようとしているのか。革命の狼煙があがるのだろうか…。

●勝利条件
- ユミル王子の救出（前半）
- （王子救出後）敵本拠地の制圧

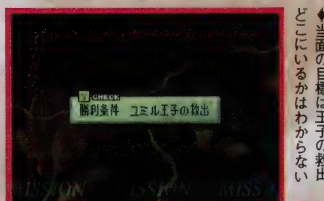
●敗北条件
- 自軍本拠地の制圧
- マグナスの死亡

◆候補生の部隊で救出に向かおうとするマグナス

◆南部軍の本隊では間に合わない。とにかく向かわなくては…

◆緊急の作戦なので詳しい情報はない。伏兵がいるかも…

1 出撃

目的はユミル王子の救出。すでにとらわれている可能性が高いので、ひとつひとつの拠点を洗い出す必要がある。拠点の解放を重点にユニットを上手く派遣していくのだ。

◆当面の目標は王子の救出。どこにいるかはわからない

◆敵軍をけちらして一気に拠点の解放に向かおう

2 工業の地イシロ：ユミル救出

工業の地イシロを解放すると、王子と中央軍の騎士がとらわれていた。幼なじみのマグナスと再会できたユミルは、マグナスに話しかけようとするが中央騎士のレイドに遮られる。そしてレイドから「反乱分子の皆殺し」を命じられるマグナス。勝利条件が、敵本拠地の制圧に変更される。

◆マグナス以外のユニットが、この拠点を解放すると、状況が少し変わってくる

◆冷酷な中央騎士のレイドか、反乱分子の皆殺しを命令される。その必要性に疑問をもつマグナス

◆王子一行を監視していた反乱分子のひとりは、レイドの手によって斬り殺されるのだった

野生キャラクターとの遭遇

フィールドを歩いていると、その地域に生息している野生キャラクターと遭遇することがある。どこの組織にも属していない彼らは、説得によって仲間になってくれる場合があるのだ。

◆地域によって遭遇するキャラクターのクラスは異なる

◆野生キャラクターと接触すると、介入コマンドに「説得」の項目が表示される

◆説得に成功すると、そのキャラクターは自軍の仲間になってくれるのだ

拠点からの情報

拠点に入ると、その町などに住む人々から情報を聞くことができる。フィールド攻略後、再びその地域に戻ると、フィールド攻略前とは違った情報を教えてくれる場合があるのだ。

◆攻略済みの青いアイコンに、再び入れる場合が多い

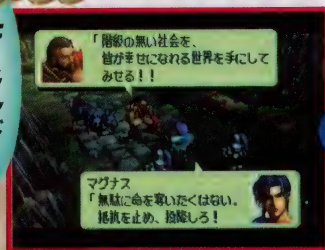
◆攻略済みのフィールドなので、すべての拠点が「青色」になっている

◆攻略前とは違う情報を教えてくれる場合がある。情報を収集してみよう

3 敵本拠地ヴォルムス採掘場：プロローグ終了

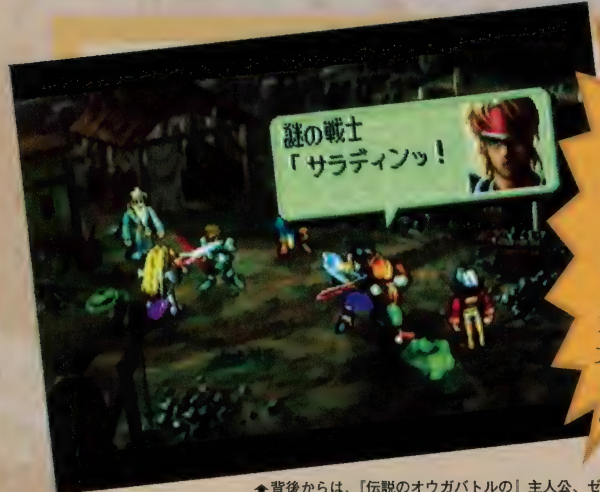
◆救出後、勝利条件が敵本拠地ヴォルムス採掘場の制圧になる

レイドから与えられた新たな指令に従ってヴォルムス採掘場を制圧しようとするマグナス軍に対し、下級民として差別されることに耐えかね、自由を手にしようとする反乱分子は必死の抵抗を見せた。が、抵抗もむなしく、ボスのクァドは、マグナスに捕らえられる。中央騎士レイドは、生け捕りにするつもりはなく、クァドを刃にかけようとする。制止するユミルの言葉も聞かず、無用な殺生を嫌うマグナスを殴り飛ばして剣を抜くレイド。その大剣を振り下ろそうとしたその瞬間に、異国の騎士が止めに入った。「貴様はそれでも騎士か」。さらには、ゼテギネアの勇者と思われる風貌の戦士、サラディンと呼ばれる妖術士が現れ、クァドを連れ去っていったのだった…。

Boss 奸人クァド

◆自由のために命を捨ててまでも抵抗する奸人クァド。ケルベロスを連れたビーストテイマーだ

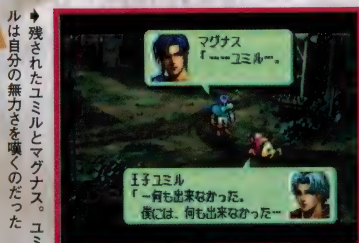
◆クァドを捕らえて事件は解決したように見えたが、レイドはあくまでも皆殺しにこだわる

◆ユミルの言葉も聞き入れず、マグナスの制止もはねのけて剣を振り下ろそうとするレイド

◆その瞬間、異国の騎士が止めに入った。そして、謎の女性がクァドを連れ去っていく

◆背後からは、『伝説のオウガバトルの』主人公、ゼテギネアの勇者と思われる謎の戦士が現れた

ゼテギネアの勇者!?

◆サラディンと呼ばれた妖術士のスタンスローターによって逃げられる

◆黒い噂が流れた公開処刑。そしてこれを火種として反乱は激化する

◆残されたユミルとマグナス。ユミルは自分の無力さを嘆くのだった

ユミル王子は無事救出され、捕らえられた首謀者の公開処刑が行われた。が、処刑されたのは無関係な下級民で、軍の面子のための処刑だ、とも噂された。恐怖の公開処刑は逆効果を招き、中央の思惑とは裏腹に、下級民・平民・上級民の一部までが反乱に加わったのだった…。

革命軍の存在

搾取される下級民

自給自足で生活していた南部地域の人々は、貧しいながらも誰からも搾取されない生活を送っていた。しかし、パラティヌス王国がローディス教国のいいなりになってからは、ローディスとパラティヌス中央部からの圧力により苦しい生活を強いられるようになった。そのため、反乱分子が後を立たず、ついに「革命軍」としてまとまった組織となる。マグナスも彼らと出会い、大きく影響を受けていく…。

フレデリック ラスキン

◆各地で立ち上がった反乱分子をひとつの組織にまとめあげた革命軍のリーダー。元々は西部の有力な商人だったが、階級制度を排除しようと立ち上がった

革命軍紋章

大空を飛翔する鷹がデザインされている。力の象徴である鷹と、自由の象徴である大空が革命軍の目指す方向を示している。貴族階級の束縛から逃れたいという民衆の強い意志でもある。

主人公紋章

マグナスがやがて自分の部隊に掲げる紋章。強さと俊敏さを兼ね備えたグリフォンがデザインされている。宝を守る習性を持つこの魔獣には、守護者・番人の意味も込められている。

これが楽しい！ ユニット編成の応用

フィールドでは、５人以内のキャラクターで構成されるユニット単位で部隊を派遣することになる。が、ある程度物語が進行すると、複数のユニットで構成したレギオン（連隊）を編成して派遣する事ができるようになる。

レギオンを指令するレギオンリーダーは、指揮官として優秀な人材であるセンチュリオンや一部のイベントキャラクターのみ。彼らが自軍キャラクターとして登場したら、早速レギオン編成にチャレンジしてみよう。

◆青い称号（名前の列の左端）があるとリーダーになれる

◆複数のユニットが隊列をくんで行動し、戦闘にも利点がある

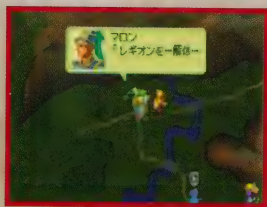
レギオンの結成

レギオンリーダーが構成するユニット（レギオンコア）に組み込んだソルジャーの数だけ、他のユニットを指揮できる。つまり、レギオンコアに４体のソルジャーを組み込めば、コアを含めた最大５ユニットのレギオンとなる。

◆各ユニットに指令を伝えるのが、レギオンコアのソルジャー

◆レギオンコア以外のユニットをレギオンパーツと呼ぶ

レギオンの解体

ユニットリーダーが死亡すると、レギオンは強制的に解体される。また、コアのソルジャーが死亡すれば、同数のユニットがレギオンから外れることになる。レギオンから外れたユニットは、通常のユニットとして指令をだす必要がある。

◆リーダーの死亡で、強制的にレギオンが解体される

レギオンの利点と弱点

利点 状況に応じて陣形を変えることができるので、敵を包囲したり、拠点の守備範囲を広げるなど、組織力をいかした作戦が展開できる。レギオンパーツの戦闘にはソルジャーの支援攻撃もある。

◆状況に応じて数種類のフォーメーションを組むことができる

◆レギオンでも、戦闘は1ユニット同士で行われる

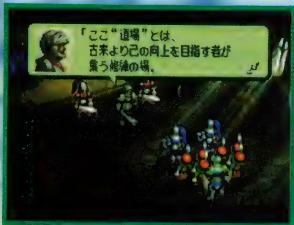
◆レギオンパーツの戦闘には、コアのソルジャーが応援に

弱点 レギオンは常に陣形を組んで行動する。そのため、人数の多さが足かせとなり、移動力が落ちてしまう。場所によっては一時陣形を変更して行軍することになる。移動力に注意を払う必要があるのだ。

◆橋などの狭い地域では1列にならないと行軍ができない

トレーニング

◆ワールドマップのコマンドを選択すればトレーニングできる

キャラクターの経験値をかせぐために、有料でトレーニングをしてくれる道場がある。ワールドマップのコマンドの「トレーニング」項目を選ぶだけでいつでも利用することができる。

◆道場ではキャラが死亡することはない

◆どちらかが全滅するまで戦闘がつづく

デネブお姉さまがチュートリアルに！

◆カボチャをこよなく愛するゼノビアの魔女。シリーズにレギュラー出演しているが、今回は戦闘へは参加しない

システム解説機能の「チュートリアル」。本編とは別のモードとして、シリーズおなじみの魔女「デネブ」おねえ様が手とり足とりシステムを解説してくれる。本編でもどこかで会えるかも…。

◆デネブに会いたい人、初めてゲームをやる人は、ぜひチュートリアルにいこう

新着クラス紹介！CGキャラ11体

自軍のキャラクターは、レベルアップなどで成長することにより、クラスチェンジ（職業がえ）を行うことができる。より上位のクラスになることで能力値もあがり、攻撃力・魔力などパラメータが特化されていくものが多い。クラスチェンジしたときの喜びは大きいぞ。

←自分とともに戦ってくれるキャラクターが成長するのはとてもうれしいのだ

バーサーカー

強靭な肉体と並外れた力を持つ「狂戦士」。いかなる時も全力で敵を攻撃する。盾を装備することはできず、肉体を盾として勝負を挑む。

フェンサー

多くの実践を経て独特な剣術を体得した剣士。特異な構えと、すばやい動きで両手持ちの大剣を操る。素早さ・器用さが高く、力よりも技で勝負する。

ビーストテイマー

手にした鞭でユニット内の魔獣を操り、実力以上の能力を引き出させる魔獣使い。精神力が低く、防具が少ないので魔法攻撃には弱い。

ドールマスター

人形を操り己の武器とする人形使い。特殊な糸でゴーレムまでも手足のように操り、ユニット内のゴーレムの能力を引き上げる。知性面の能力が高い。

ニンジャ

闇に生きる「忍」の者。東方の体術を会得し、その素早さと爪状の武器で敵を葬る。素早さの能力が高く、非力さを確実性で補うクラス。

マーチャー

強力な弓矢で敵を射抜く女戦士。弓矢の扱いにたけ、その威力はアマゾネスの比ではない。器用さ、素早さの能力が高いのも特徴。

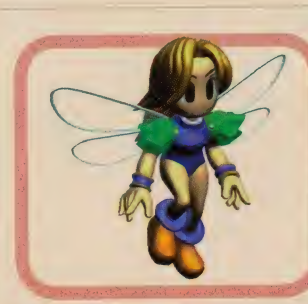
ヴァルキリー

神に使える魔法戦士。華麗な槍さばきによる攻撃と、神との契約によって得た風の力を使い分ける。前中衛で肉弾攻撃、後衛でライトニングを行使する。

ウィッチ

大きな帽子がトレードマークの魔女。攻撃系の魔法は行使できないが、「敵をマヒさせる」などの補助魔法を行使して味方に有利な状況を作る。

クレリック

神に仕える僧侶。自ら敵を攻撃することはないが、信仰心で傷ついた仲間に神の癒しをもたらす。回復魔法を専門とするため、知性面以外の能力は低い。

フェアリー

小さな体の妖精。非常にすばやく、ヒット率と回避率が高い。仲間の能力をUPする「なげキッス」と神聖系特殊攻撃「マジックミサイル」を行使する。

グレムリン

魔界の血を受け継ぐ小悪魔。姿は醜いが、寂しがりやで人なつっこい。敵単体の能力を下げる「なげキッス」と暗黒系特殊攻撃「アビス」を行使する。

新世紀エヴァンゲリオン

「……最新情報？
碇、何を手に入れたと言うんだ」
「読めばわかるさ」
「……これは!?」
「これがサンプルロム。
ゲームショウバージョンだよ」

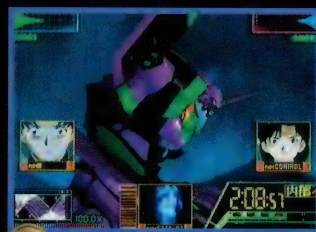
タイトル	新世紀エヴァンゲリオン
発売元	バンダイ・ガイナックス
発売日	99年5月下旬
価格	8800円
容量	256M
ジャンル	ミッションクリア型アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

最新情報！真実は君とともにある

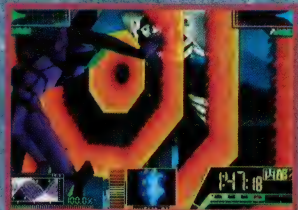
サンプルロム、入手！

…と、上の方で、碇指令も言ってるけど、今回は、ゲームショウで展示されてたバージョンのサンプルロムを借りてきました。てなわけで今回は産地直送！ロムから取りたての画像満載でお送りします！

うわっ―ケーブルがはずれた！

サキエルのスパイク攻撃が迫る！

初号機、暴走中の図

でも、ロムの画像はミッション1～2だけ…

ま、サンプルロムの中身！とはいっても今回ロムから直接とった画面でお見せできるのはステージ1～2だけ。あとのステージは公開できるようになるまで、もうちょっと待っててね！

64版の「エヴァ」ってどんなゲーム？

このゲームは「ミッションクリア型」のアクションゲームということで、TV版のストーリーにそった14のミッションが用意されている。各ミッションはそれぞれテレビの1回の話を再現していて、ゲーム内容もその話に合ったものとなっている。つまり、ステージごとに全然別のゲームが用意されているわけなんだ。というわけで、今回はミッション1～5まで、どんなゲームになってるか見てみよう。

原作どおりの構図でたおれてますな

ステージ1、2はこんな感じのアクション

とにかく、よくしゃべる！

そう、このゲームとにかく要所要所でキャラがよくしゃべる。アニメが原作のゲームといえば、やっぱり原作と同じようにキャラにはしゃべってもらいたいしね。しかも音声は全部オリジナルの声優さんたちが新しくとりなおしたものなのだ。

戦闘中にウインドウが開いて、キャラがしゃべる！

動画で見せられないのが残念です！

それでは、ロムの中身を見てね！

MISSION 01 ミッション1「使徒、襲来」

EVANGELION

このステージはTV版の第1話「使徒、襲来」を再現したもの。ゲームの中身の方はというと、使徒と1対1で戦うアクションゲームとなっている。まあ、このあたりの説明は前にもしてるので、今回はとにかくエヴァがどんな動きをするのかを見てもらいましょ。

ミッション1・2共通操作法

操作	内容
3Dスティック	前進/後進
Aボタン	攻撃
Bボタン	防御
A・B同時押し	つかみ技
R+3Dスティック	スウェー/走り（走りはある程度距離が離れていないとできない）
C下押しっぱなし	ATフィールド展開
AとC下を交互に連打	ATフィールド破り（ATフィールド展開中に使徒が近づき、中和に変わった時）

さらにこっちのステージも！

MISSION 02 ミッション2「鳴らない電話」

EVANGELION

ゲームの内容としてはミッション1とだいたい同じ。ただし、今度は武器として「プログナイフ」が使えるのだ！　では、第4使徒シャムシエルとの実戦の模様をみていただきましょう！

おっと、シャムシエルがダウンした？

あ、初号機がやられちゃった…

必殺エヴァきーっく！なんちって

攻撃をさける！でもシンジくん、顔ヘン

プログナイフで使徒を倒せ！

1

プログナイフをしっかり握りしめる！

2
使徒に向かって突進！

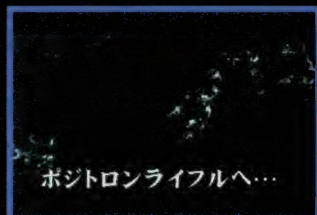
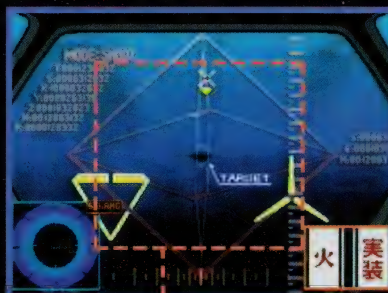
3

4

ステージ3〜4はどんなゲーム?

ステージ1・2は格闘アクションという感じのステージだったけど、3以降はだんだんとゲーム内容の方もバラエティ豊かになってくる。どんなゲームになってるのかって? まあ、あわてないあわてない、それをこれからゆっくりと見ていこうじゃないですか。それじゃ、どーぞ!

MISSION 03 EVANGELION ミッション3「決戦、第3新東京市」

一定範囲内に近づいた敵を自動的に攻撃する使徒「ラミエル」を長々距離から狙撃するというステージ。自分で操作するのはポジトロンライフルを持った初号機だけど、サポートで綾波レイの零号機も登場するぞ。

ここに注目

真ん中のカーソルがポジトロンライフルの照準。これを3Dスティックで動かしてラミエルに合わせ、他のカーソルが重なって照準がロックされたところでライフルを発射しよう!

ラミエルが攻撃をしかけてくると、綾波レイの零号機がシールドで守ってくれるが、当然それにも限界がある。シールドが保ってる間にとにかくラミエルをしとめるんだ!

MISSION 04 EVANGELION ミッション4「人の造りしもの」

起動実験中に暴走した「ジェットアローン」を人口密集地に入る前に止めるステージ。前半はとにかくAボタンとC下を交互に連打して走ってJAに追いつき、後半はミサトさんをJAの中に送り込んでからJAの動きを止めるという2部構成(?)のミッション。

これが問題のジェットアローン

ここに注目

人口密集地までの距離を表すのがこのゲージ。JAに追いつけずに町に入られてしまったら、そこでJAが爆発してゲームオーバーだ。追いついたと思っても、油断してると押さえこみきれずに町に入られてしまうぞ!

だいたいわかったかな?

てなわけで、復習はここまで。ほんとはステージの中身でもっともっと見せたいところはいくらでもあるんだけど、その辺は紹介することができるようになれば、またすぐに紹介するから楽しみにまっててね。それでは、次のページでは新しいステージを紹介します。

カードプレゼントさらに追加!

よろこべ男子ぃ!(いや、女子もだけど)。先月もプレゼントした「カードダス スペシャルカード」の第2弾。今月もさらに20名にプレゼントします! 応募方法は右をみてね!(当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます)。

〜このカードだ!〜

応募方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて下のあて先まで
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「エヴァカードにこだわりすぎだな、碇」係まで

MISSION 05 ミッション5「瞬間、心重ねて」

EVANGELION

さて、このページで紹介するのは新しいステージ…とはいっても、ゲームショウではこのステージも遊べたから、みたことある人もけっこう多いかもね。

使徒に敗れる

2体に分裂する使徒に対して同時に攻撃するために「完璧なユニゾン」をマスターしなければならなくなったシンジとアスカ。2人はそのためにミサトの家で一緒に暮らし、ペアルックやツイスターゲームなど（笑）厳しい特訓にはげむ。そして、攻撃当日…。

ユニゾンが必要となる。

2点同時の荷重攻撃しかない。

このステージはどんなゲーム？

このステージでは初号機と弐号機で、分裂したイスラフェルに「2点同時の荷重攻撃」をかける…んだけど、もちろん2機のエヴァを同時に操作するとかいうわけじゃなくって、画面で指定されたCボタン3つからなるコマンドを制限時間内に入力する、というゲームになっているわけだ。

ここに注目

緑のラインが赤い入力ゾーンを通過する間に上に表示されるコマンドを入力しよう！

第7使徒イスラフェル

切られても2体に分裂して復活できる使徒。体だけでなくコアまで分裂する。ちなみにこの使徒を見たミサトさんの感想は「ぬわんてインチキっ！」。

しかし、自己修復も時間の問題。

N2爆雷で動きは止めたが…

2号機に切られても分裂して復活！

両方のコアを同時に攻撃しろ！

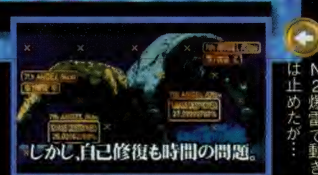
2点同時荷重攻撃！

というわけで、うまく指定されたコマンドを入力できればこんなふうにシンジとアスカの「完璧なユニゾン」が実現され、分離中のイスラフェルのコアそれぞれにたいして同時に攻撃をかけることができるわけだ。

1

2

3

4 5

来月も、サービスサービスっ！

今月はどーだったかな？まあ、「ケチケチせずにもっと見せろ！」という人もけっこういるんじゃないかとは思うけど、来月以降もどんどん新しい情報や、さらに突っ込んだ情報を紹介して行くんで、それを楽しみに待っててね！ それでは来月号にスーパーイナズマキーック！（←それは違うアニメだっ！）

実況GIステイブル™

タイトル	実況GIステイブル
発売元	コナミ
発売日	4月28日
価格	7800円
ジャンル	競走馬調教SLG
プレイ人数	1人
備考	コントローラパック(P115)対応

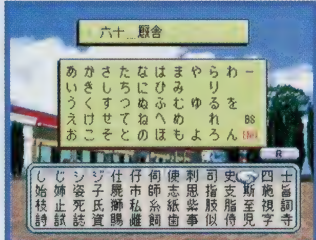
いよいよ春のGIレースも開幕。桜花賞、皐月賞と終えて、来月は日本ダービーや天皇賞、オークスとレースが続くぞ。そんな時期にもってこいのソフトがこれだぜ。

春のGIまっ盛り!! 君も最強馬を育てて勝負しよう!!

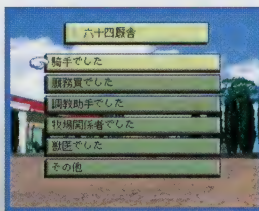
●発売直前!!今月はゲームの流れに沿って紹介していこう

STEP 1 プレイヤー設定とトレーニングセンターの場所を決めるぞ

まずは厩舎名を決定

まずはプレイヤーが厩舎名を決定。漢字を3文字まで使えるので、自分の名字とかを厩舎名にしておくといいかもね。レースで自分の厩舎の馬が勝てば、下に自分の厩舎の名前も表示されて、とっても気分がいいぞ。

ひらがな、カタカナ、英数字ももちろん使えるのだ

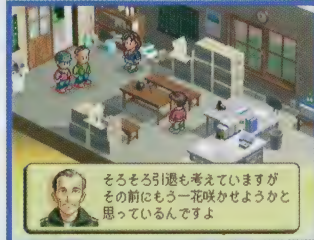
その他各種設定を

その次にプレイヤーである厩舎のオーナーの前の職業を決めるんだ。これが何に影響してくるかはプレイしてみてのお楽しみ。6つの職業から選べるぞ。次に、厩舎の場所を決定だ。関東の美浦、関西の栗東の2つから選べて、その場所によって出場できるレースや競馬場、騎手が異なる場合もあるぞ。その設定が終わると、オープニングが始まって、いよいよゲームスタートだ。

プレイヤーの前の職業を選ぶんだ

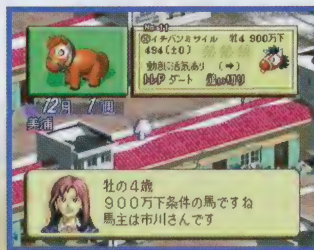
厩舎の場所も決定するぞ

STEP 2 厩舎内のスタッフや人物関係を把握しよう!

どんなスタッフがいるのかな!?

オープニングでゲームに関わってくるスタッフたちが紹介されるので、最初はとばさずにじっくり見ておこう。またゲーム中にスタッフは増えていくので、どのスタッフが何を担当しているかなどを、ちゃんと覚えておこう。

各分野のいろんなスタッフが登場し、プレイヤーをサポートしてくれる

馬はどうやって入手するの?

馬については、プレイヤーが自由に購入したりするのではなく、馬主さんから預かった馬を育成、調教してレースに出走させるんだ。といっても、結構ひんぱんに馬主さんとのやりとりはあるし、セリに同行して馬を購入することもあるので、毎年必ず新馬が入厩してくると思ってもいいぞ。それに預かった馬なので、大切に育てていこうという気持ちになるのだ。

最初は3頭の馬が入厩している。クラスも分かれているぞ

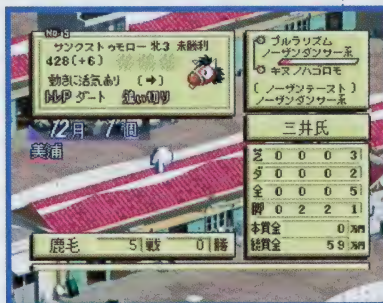
メイン画面はこんな感じ。まずはコマンドを覚えよう

- **馬房** 馬房画面に切り替わる。
- **牧場** 牧場に移動する。
- **馬主** 馬主ごとの成績を見られるぞ。
- **機能** セーブや環境設定ができるぞ。
- **天気** 週末の天気が見られるぞ。
- **スタッフ** スタッフの雇用や解雇、管理馬の編成ができる。
- **データ** 各種成績などを見られるぞ。
- **番組表** レースの番組表が見られるぞ。
- **翌週** 翌週に進む。

厩舎雰囲気度
厩舎の雰囲気度によって色が変化する。雰囲気がいいと青色になり、悪いと赤色に近づくぞ。

調教師評判度
君の調教師としての評判によってメーターが上下するぞ。評判がいいほど上がっていくんだ。

馬房で管理馬の状態やレース出走登録をしよう

最も使う頻度の高いコマンドが『馬房』だ。ここで管理馬の状態や調教、レースの出走などを決めることになるんだ。なので、しっかりと馬の状態をチェックできるように、各名称やその内容などをしっかり覚えておこう。特にレースへの出走前の体調管理には気を使おう。各馬の状態は下のように表示されるので一目瞭然だ。

馬房ではこんなことができるぞ
まずは馬のトレーニングと追い切り。その他にレース出走登録や、オリジナルステークスへの登録もここで行うことになるんだ。

管理馬のデータはこうやって見よう

- **馬体重** 前回出走時と現在の体重を増減にして表示。
- **クラス** その馬の年齢、獲得賞金の額でクラス分けされている。
- **距離適正** 馬の距離適正が棒グラフで表示。
- **コース別戦績** コースごとの成績を表示。
- **脚質** レースでの脚質を表示。
- **獲得本賞金** 1着になった時のみ加算される賞金を表示。
- **獲得総賞金** その馬が獲得した総賞金を表示。

トレーニングにはこんな種類があるぞ

トレーニングは馬の状態をあげるだけではなく、スタミナを強化したり、体重を落とすなどの効果があるんだ。その馬の体調など、状態に合わせた無理のないトレーニングを選んでいくのがベストだ。

状態によってトレーニングを選ぼう

レース前には「追い切り」が大切なんだ

レース前に馬の状態を見るのに適しているのがこの「追い切り」だ。メニューは単走か併走を選択でき、そのときの厩務員たちのコメントでレースに出走させるかをもう1度考え直した方がいいぞ。

レースに合わせた追い切りをしていこう

「調教」メニュー

ダート	ウッド
坂路	ダート・ウッド
ダート・坂路	ウッド・坂路
ウッド・プール	坂路・プール
インターバル	角馬場
森林馬道	引き運動のみ

レースに向けての練習
トレーニングによって馬のスタミナを強化できたりする。距離適正を考えてトレーニングしよう。

短距離ならスタミナよりスピードだ

「追い切り」メニュー

単走
- 馬なり、強め、一杯
- ダート、芝、ウッド、坂路

併走
- 2頭、3頭
- 先行・同時・追走
- 馬なり、強め、一杯
- ダート、芝、ウッド、坂路

コースに合わせた追い切りを
芝のレース前には芝で追い切りを。追い切りは週に2度行うことができるぞ。疲れすぎに注意。

馬の表情にも注目しておこう

出走レースを決めて調教していこう

調教や体調が万全ならレースに出走させよう。レースは年齢や獲得賞金別のクラスに分かれていて、その条件に合わないと出走することはできないぞ。また、先々のローテーションを考えて、大きなレースに出走させるため、同じような条件のレースに出走させておくなど、番組表をよく見て、出走を考えよう。

新馬入厩、種付けなどやることはたくさんあるぞ

レースに出走させることももちろんだが、プレイヤーにはまだまだたくさんの仕事があるんだ。馬主さんから馬の種付けの相談を受けたり、新入厩馬を選んだり、スタッフの編成など、とにかく大変なんだ。馬ばっかりに気を取られているとスタッフや厩舎の雰囲気が悪くなってしまうこともあるので、注意しておこう。

あとは実戦あるのみ。強い馬を育てていこう!

あとはとにかくひたすらプレイして、強い馬を育てる手順を覚えることだ。管理馬がレースで勝てば、調教師ランキングなどもあがり、強い騎手が乗ってくれたり、大きなレースにもどんどん出られるようになるぞ。これが正解という方法はないが、最初に与えられる3頭の馬でいろいろやってみることが大切。休養をするとどうなるかとか、ローテーションでレースに出すとどうなるかなど実験しながらプレイしていくのがいいだろう。そして馬の距離適正や騎手の適正などを考慮してレースに望むこと。レース前にはちゃんと騎手に指示も出せるので。馬の持ち味と騎手のタイプを考えて、選択しよう。騎手に任せっぱなしのプレイは禁物だぞ。

血統を読むことができるか?

馬好きにはたまらないと思うが、わからない人にはちんぷんかんぷんの血統。主に距離適正や安定度に関係してくるんだ。今いる馬の血統を参考にしながら見る方法を覚えていくといいかもね。

うーむ、なんかカンに頼っちゃいそう

騎手にどう指示をだすのか?

騎手はタイプによって、「先行」「差し」「自在」などに分かれている。「先行」タイプに「最後尾からいけ」のような指示を出すのは間違いだ。騎手のタイプを考えて指示を出していこう。

リーディングジョッキーならお任せもあり

番組表で、どのレースに出走できるかをチェックしておこう

どの騎手に頼むかによってレース展開も変わってくるのだ

厩舎に預かる馬を検討する。血統によってどんな馬に育成するかは君次第

馬の事を考えてブリンカーやシャドーロールをつけられるぞ

コースや距離の適正はとっても大事。大きなレースだけにとらわれず、勝てるレースに出走させることがベストだ

GIホースを生産するために

とにかく奥の深いこのゲーム。ちょっとプレイしただけではそのおもしろさや、深みが伝わってこないぞ。馬が勝てないからといって投げやりにならないで、どうしたら勝てるのかをじっくり考えながらプレイしよう。だって、いきなりGIレースで勝てるような馬なんて存在しないんだからね。番組表をきちんと見て、勝てるレースに出走させておけば、その馬の適正や勝ち方がわかってくるはず。あとはきちんとローテーションを作って、レースに出走させておけば、GIで勝つことも夢ではなくなってくるぞ。また、同時発売されるGB版『ポケットGIステイブル』は、小さいながらも『実況GIステイブル』とほぼ同じ進行でゲームが楽しめ、どちらかというと簡単で、やりやすくなっている。GBで練習を積んで64に挑戦するのもいいかもしれないぞ。

レースで勝つのは大変だぞ

オリジナルステークスで友達とレースを楽しもう!!

そしてもうひとつのお楽しみがこれ。自分の育てた馬を持ち寄って、友達とも対戦できるオリジナルステークス。オリジナルステークスへの登録はいつでもできるので、管理馬が一番強い時に登録しておくのがいいかもね。あと騎手も登録できるんだ。

友達が作った馬を持ち寄って、オリジナルステークスを開催するのも楽しいよね

GB『ポケットGIステイブル』のパスワードもOK!

下で紹介しているGB版『ポケットGIステイブル』で育てた馬もパスワードで、N64のオリジナルステークスに登録することができるんだ。みんなで育てた馬を集めて「九段下ステークス」みたいにレースを作って開催すると楽しいぞ。

GB版のパスワードも64に登録できるぞ

オリジナルステークスで選べるコース N64『ステイブル』のレースで使われるコースがすべて選択でき、距離も豊富だぞ。

ポケットGIステイブル™

ポケットだって本格派。GIホース育てましょう!!

通勤、通学中はこっちで馬を育成しよう

タイトル	ポケットGIステイブル	ジャンル	競走馬調教SLG
発売元	コナミ	プレイ人数	1人
発売日	4月28日	備考	通信ケーブル対応
価格	4500円		

64版と同時発売されるGB版。といっても、かなり手応えのある本格派。正直いってこれ1本でも『ステイブル』の世界を堪能できるんだ。

●64版に引けを取らないおもしろさだ!

コマンドはこんな感じ

選べるコマンドはこんな感じ。64版とほぼ同じようにプレイできるぞ。また、ある条件を満たすと「ジーワン牧場」というモードで遊ぶこともできるんだ。これは完全なお馬さん育成ゲーム。馬のお世話とミニゲームができるんだけど、メチャ楽しいぞ。

バックアップカートリッジなのでセーブできるぞ

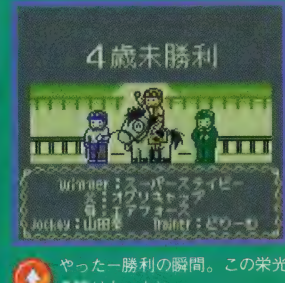
プレイしやすいのだ

何よりもうれしいのは、いつでも気軽にプレイできるってこと。通勤、通学中の電車の中でもじっくり遊べちゃうぞ。さらに、64版に負けない本格派ってとこがすごいんだ。右の写真を見てもわかるとおり、馬房画面でのステータス表示もほぼ同じでしょ。

馬房画面での表示もほぼ64版と同じなんだ

とにかく緊張のレース画面

レースへの出走が決まったら、「追い切り」で状態を整えて、いよいよ本番へ。下のようにレース画面で、自分の馬がどこを走っているかを一目で見分けることができるぞ。このレース画面なんだけど、見ている方としてはハラハラドキドキなんだよね。かといってボタンを連打しても仕方ないんだけど、とにかくこの緊張感がたまらないんだ。無事レースに勝利すると右下の画面に。この瞬間がとってもうれしくて、電車の中でプレイしていても思わずガッツポーズをしてしまいたくなるぞ。こんな一喜一憂できるゲームはざらにないので、興奮を求めるなら、この春は『ステイブル』で決まりだ。

これがレース画面。自分の馬が一目でわかるぞ

やった一勝利の瞬間。この栄光を続けたいよね

マリオゴルフ64™

マリオが『ゴルフJAPANコース』や『ゴルフUSAコース』でゲームに登場したのは1987年のこと。ディスクファックスというシステムを使って全国規模のトーナメントも開催され、大いに盛り上がったものだ。その後1991年に『マリオオープンゴルフ』で再び登場。そして1999年、『マリオゴルフ64』で8年ぶりに復活したのだ。これぞゴルフゲームの決定版!!

タイトル	マリオゴルフ64
発売元	任天堂
発売日	99年6月
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人
備考	振動パック、64GBパック

マリオゴルフならではの楽しさ満載だ!!

ゴルフは4人でのプレーが基本。みんなでワイワイやろう

パッティングの時がもっとも緊張するよね

「ゴルフなんてやったことない」っていう人でも気楽に遊べるのが『マリオゴルフ64』のいいところ。マリオが登場するゲームに共通している特長は、ゲームがすごく作り込まれていることと、取っ付きやすくて奥の深いこと。当然『マリオゴルフ64』にも、本物のコースでプレイしているような臨場感やゴルフ本来の楽しさはもちろん、ゲームだからこそ楽しめる爽快感と感動がたっぷりと凝縮されているのだ。さあバッコーンとかっ飛ばそうぜ!!

火の玉になったボールが飛んでいく。これは何かの特訓か？

ふんばりが得意なヨッシーのショットは結構かわいいよね

64GBパック対応!!

『マリオゴルフ64』は、64GBパックを介して、いま制作中のGB版『マリオゴルフ』と接続できるのだ。つまりGB版で育てたキャラクターがN64でもプレイ可能になるわけだ。GB版の発売日や詳しい情報はまだわからないけれど、こちらも楽しみだね。また、振動パックも対応しているぞ。ミスショトすると振動するのかな。

マリオやルイージなどのお馴染みキャラはもちろん

マリオ

もちろん主役はご存知マリオ。今回はいったいどんな活躍を見せてくれるのか楽しみだね。

ルイージ

最近出番が多いルイージ。実はルイージのファンって全国に結構いるんだよね。

ワリオ

すっかり人気が定着しているワリオ。豪快な笑い声と、たまに見せるちょっと間抜けな顔が魅力的。

ベビィマリオ

ベビィマリオも登場だ。おむつがとれて、オーバーオールに変身。ちょっぴり大きくなったみたい。

遊べるコースは全6コースの108ホール

『マリオゴルフ64』で遊べるのは全6コース108ホールだ。各コースにはそれぞれテーマになったマリオキャラクターの名前がついているのだ。今回紹介する4枚のコース写真を見て、どんな名前がつけられているか予想してみよう。ちなみに緑豊かな右の写真はキノピオランドという名前がつけられた比較的やさしいコースだ。ゴルフだからって緊張しないで、ワイワイ言いながら気楽に遊ぼうよ。

まずは緑豊かなキノピオランドで腕試しだ

ケーキやお菓子が一杯のおいしそうなコース

フルーツがいっぱい。フルーツ好きは誰だ?

ピラミッドやサボテンのある暑そーなコース

もちろん奥の深い本格的ゴルフゲーム

さっきも言ったように、マリオが登場するゲームは、取っ付きやすさと奥の深さが特長。キャラクターに目が奪われがちだが、本格的ゴルフゲームとしても充分に満足できる作り込みがなされているのだ。「バッシューン!!」とボールを勢いよく打ち出せば、鮮やかな空の中に白いボールが美しい軌跡を描きながら吸い込まれていく。そんな気持ち良さと、マリオキャラならではの遊び心が同居しているのが『マリオゴルフ64』なのだ。

複雑なパッティングライン。どう打つの?

ワリオのバンカーショット。きまってるね

スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメントが開催!!

スーパーマリオをキャラクターに使った「スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント」が開催される。日時は6月17～20日の4日間で、場所は日本有数の名門コース、兵庫県のよみうりカントリークラブだ。マリオをあしらったかっこいいポスターを見かけるはずなのでお楽しみにね。

初登場のニューキャラ、プラムやサニーも登場だ!!

ピーチ

CHARACTER

ピーチはふかふかスカートからスポーティーなミニスカートで登場。またファンが増えそうだね。

ヨッシー

CHARACTER

ベローンと飛び出る長いベロが印象的なヨッシー。ヨッシーだけはベロがクラブの代りになったりして。

プラム

CHARACTER

三つ編がかわいい初登場のキャラがプラムだ。ピーチとのアイドルあらそいが楽しみだね。

サニー

CHARACTER

あいきょうのある目をした人の良さそうなおじさんがサニー。ゴルフの腕はどうなのかな、気になるよね。

タイトル	バイオレンスキラー ~TUROK NEW GENERATION
発売元	秘密
発売日	99年6月
価格	未定
容量	256M
ジャンル	サバイバルシューティングACT
プレイ人数	1～4人
備考	振動パック・コントローラパック対応 メモリー拡張パック（仮）対応

広すぎるほど広大なマップ、理解不能な難解な謎解き、
バランス無視の強すぎる敵、イヤというほどアメリカン!!
生き残りをかけた壮絶な残虐サバイバル
旧名「テュロック2」ついに上陸!

警告

このゲーム及びページには暴力的な表現がかなり含まれています。不快な方は読み飛ばすことをお勧めします。

迫り来る恐怖との戦い

角を曲がると突如目の前に現れる恐竜。醜い顔を歪めながら、鋭いカギ爪で切りかかる。いつどこで敵に襲われるのかわからない緊張感。心臓が極度の負担に縮みあがる恐怖がここにある。

小さな敵に囲まれる恐怖感…

敵の知能(AI)をあなどるな!

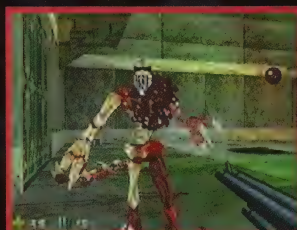
モーションキャプチャーを駆使したリアルな敵。彼らは高度な人工知能を持っている。君の行動に合わせて、狡猾に、残忍に襲いかかってくるのだ。

敵に襲われて目の前が赤く血の色に染まる。落ちついて倒せるか?

体力が持たない…、近づかれる前にショットガンを連射しろ!!

グロテスクなモンスターが襲いかかる

覚悟を決めて、鉛の玉をぶっ放せ!

拡張ラムの威力!ハイレゾモード

N64本体にとりつけるメモリー拡張パックを使用する事でグラフィックがかなり向上する。その描画能力はパソコンゲーム並。

襲いかかるゾンビからほとばしる血しぶきもくっきりと見えるのだ

メモリー拡張パック対応

息絶えた戦士の死体もリアルだ

目指したのはゴールデンアイ

海外でもバカ売れした「ゴールデンアイ」を意識して作られたのか、前作よりも室内のステージが多い。4人対戦もあるのだ。

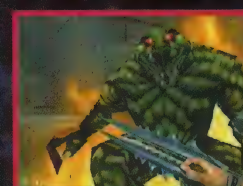
スナイパー風のスコープで…

遠くの敵を狙い撃てる武器もある

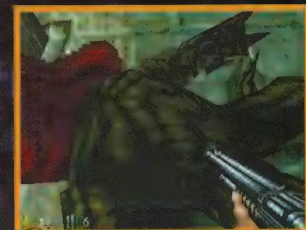
追求したのは過激なリアル

リアルさのなかでも、血しぶきや死にざまが超リアル。まさにスプラッタホラー級の過激さだ。

ウォーブレードで攻撃するシーン

ざっくり首を斬られたモンスター

原型をとどめないほどバラバラに…

武器と頭を駆使して戦え!

主人公は数多くの武器を入手しながら敵を駆逐していく。今回の写真を見る限りでは、ピストル、ショットガン、ボウ、ワーブレード(手に装着する刃物)、照明弾らしきものが確認された。壮快にぶっ放せる武器にもぜひ注目してもらいたい。

オートショットガンを構えている!?

WIPEOUT 64™

ワイプアウト64

タイトル	ワイプアウト64	容量	64M
発売元	ココナッツジャパンエンターテイメント	ジャンル	反重力レースゲーム
発売日	5月下旬予定	プレイ人数	1～4人用
価格	7980円	備考	振動パック・コントローラパック対応

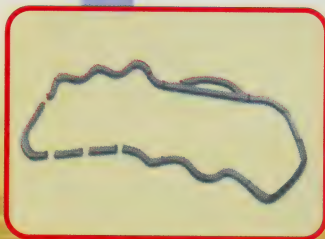
超高速バトルレーシングいよいよ開幕が近づく!

難関の後半3ステージ攻略!

全6ステージ+αが用意されているこのゲーム。先月紹介した前半の3ステージは、超上級クラスでも比較的カンタンだったが、後半はコースレイアウトが複雑になり、慣れないうちは壁に激突してばかりで満足に走れないほどの難しさだ。また今回も超上級クラスをクリアするためのポイントを紹介しよう。

←スタートの瞬間に画面のようなアクセル量だとロケットスタートに

←コントローラパックに各コースのラップタイムが記録できるぞ

STAGE4 DYRONESS

←一見簡単に見えるが、最も難しいコースかも

発電所内に建設されたコースだ。全体的に穏やかなレイアウトで、ハイスピードレースが繰り広げられるが、2ヶ所の連続S字コーナーが非常に難しく、ここをいかにスムーズにクリアするかで順位が決まるだろう。

START

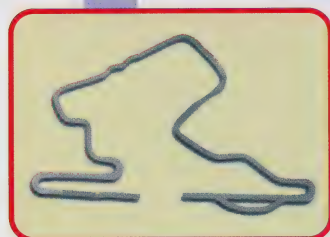
←スタート後しばらくは簡単。暗いトンネル内部は注意しよう

←トンネルを抜けると急コーナーがある。ここは大ジャンプだ

←前側に重心を移動して、なるべく遠くに着地するといいぞ

←S字の連続。ここは左右エアブレーキを使い分けないとダメだ

←直線的なラインではなく、1つ1つきちんと抜けると速いぞ

STAGE5 MACH ON II

◆2ヶ所のヘアピンカーブは腕が要求されるぞ

「最速」を目的として作られたらしいが、スタート直後からヘアピンコーナーがある、超テクニカルコースだ。しかもコーナー手前は見通しが悪くなっているので、コースレイアウトを完全に覚えないと壁に激突して大幅タイムロスだ。

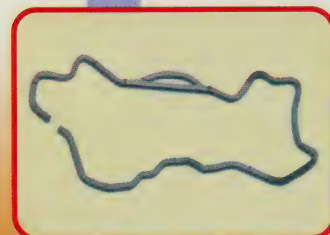
◆1コーナーは減速しないと激突する。その後左ブレーキで抜ける

◆トンネル後には見にくいヘアピンがある。激突しやすいので注意

◆細かい連続S字は、もちろんハイスピードで直線的に抜けよう

◆しばらく直角カーブが連続する。エアブレーキでクリアだ

◆ゴール前はしばらく直線が続く。敵マシンを攻撃するといいぞ

STAGE6 TERAFUMOS

◆腕の上達が体感できる、楽しいコースだぞ

「最高」を目的として建設されたコースだ。コーナーの数はわりと多いものの、左右のエアブレーキを駆使すればハイスピードで抜けられる場所ばかりなので、走っていて楽しいコースと言えるだろう。

◆スタート後のコーナーは左エアブレーキで抜ける。比較的難しい

◆緩やかなカーブがしばらく続く。特に減速しなくても大丈夫

◆登り坂前のコーナーは最難関。左右同時ブレーキで減速して進入

◆坂でジャンプした後は、加速マーク上に着地できればベストだ

◆ゴール近くは、やはりエアブレーキを使いつつ抜けよう

ラストレジオン UX

LASTLEGION UX

タイトル	ラストレジオンUX
発売元	ハドソン
発売日	5月28日
価格	6800円
容量	96M
ジャンル	3Dロボット格闘アクション
プレイ人数	1～2人用
備考	振動パック対応

撃て！殴れ！

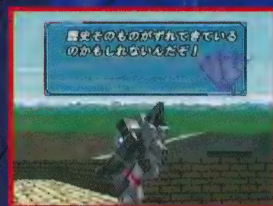
敵レジオンを破壊せよ！

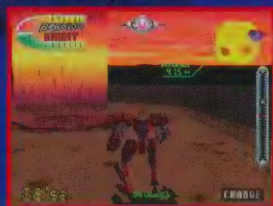
今回はステージ4～6を紹介!!

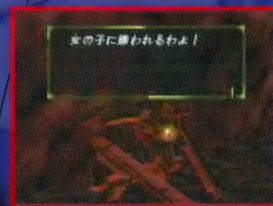
誰も知らない過去の世界へ！

今月は先月の来月っ！というわけで（どんなわけだか）今月紹介するのは先月の続きなのだ。まずはステージ4～6、そして、最初の時点で選ぶことのできない、つまり「敵」として登場するレジオン4体を紹介して行くぞ。

STAGE 4 ラビリンス

石のブロックや大きな石舞台、そして空中に浮かぶ浮遊石などが迷路のように配置されたステージ。迷路というだけあって、迷うほどではないにしてもけっこう複雑な地形なので、壁を敵の攻撃に対して盾として利用したりもできるぞ。

STAGE 5 ファイヤーサークル

地上絵の描かれた巨大なクレーターの中なのだが、ところどころに流砂や、吹き上がる火柱などがあり、不用意に歩き回ると危険なことになる。流砂は落ち込むと急にスピードが変わるので、パニックに陥らないようにしよう。

STAGE 6 ヴォルケーノ

火山の噴火口の中というトンデモない場所。中央に広めの足場と、周辺には細い通路があるが、そこから外れればもちろん煮えたぎる溶岩の中に落っこちてしまうことになるぞ。また、中は突起が多いので遠距離攻撃は当たりにくい。

これが！ライトレイドの機兵部隊だ！

さて、前のページでも書いたように、今月紹介するレジオン4機種は、最初のキャラ選択の時に自キャラとして選ぶことができない。つまり、敵として登場する機体なのだ。だけど、ストーリーモードをクリアすれば、1Pモードと2P対戦モードでは使えるようになるから安心してね。それじゃ、さっそく4体のレジオンを紹介していくぞ！

キミはこいつらに勝てるか？

グランジューブ

ジャンキスの開発チームが生み出した浮動タイプの機兵。当初は両腕部が開閉式となるはずだったが、開発費が尽きて実現に至らなかったという不幸な機体。

POWER STONE クリスタル

「氷」の属性を持ったパワーストーン。とにかく攻撃に関しては「最速最強」と言われているが、回復性は極めて悪い。

アンフィビアン

「アンフィビアン」とは元々は両生類という意味だが、メカニックに関して使われた場合「水陸両用」を指す。その名の通り、この機体はホバー機能を搭載しており、どの様な地形でも運用することができる。

POWER STONE フリーズ

「氷」の属性を持ったパワーストーン。特殊な氷の固まりを射出することができる。威力と回復力のバランスがしっかり取れているのが最大の利点。

ニュー・ビー

偵察・撃滅用として開発された新型レジオン。敵のレーダーを妨害する能力と一撃必殺の破壊力を持ち、「死の翼」の異名をとる。

POWER STONE フェニックス

「火」の属性を持つパワーストーン。必殺技の「デス・ダイブ」は機体そのものを火の鳥と化して相手に体当たりするという過激な技。

グロブス

「獣機兵」というこれまでにないコンセプトで開発された機体。そのため駆動システムは非常に特異なものとなったが、パワーと俊敏性はまさに「獣」のそれである。

POWER STONE フォース

「地」の属性を持つパワーストーン。攻撃範囲は狭いが、小型の核爆発に匹敵する破壊力を持ち、爆発半径内にあるもの全てを消滅させる。

レジオン操縦マニュアル

【コントローラの使い方】

Bボタン：武器による通常攻撃
Bボタンため：バズーカ系・サーベル系の武器は攻撃力アップ
3Dスティック：移動
R+3Dスティック：高速移動
Aボタン：ジャンプ（ジャンプ中Aボタンで2段ジャンプ）
A+B：直接攻撃
Cボタン：
←or↑…サブウエポン
↓or→…ロックオン
Zボタン：ガード
Z+A：相手のパワーストーンを取る（ジャンプ中はジャンプキャンセル）
Z+B：パワーストーン攻撃（パワーストーンゲージ満タンのとき）
L+Z：2P対戦の縦分割/横分割の変更

レジオン先取り情報！

てなわけで、たくさんのロボットが登場する『ラストレジオンUX』。このゲームのイメージイラストを、なんとあの大河原邦男さんが描くことになったのだ！　大河原さんといえば「ガンダム」や「タイムボカン」シリーズのメカデザインで超有名なメカデザイナーじゃないですか。どんなレジオンを描いてくれるか、もー楽しみで楽しみでたまんないよオレは！　というわけで、来月はそのイラストや、さらにお得な情報も紹介できるかも!?

来月！　君は時の涙を見る！（かも）

タイトル	ポケモンスナップ
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
プレイ人数	1人用
備考	バックアップカートリッジ

こんな写真が撮れました!!

発売から1カ月。いい写真がたくさん撮れたかな？オーキド博士に高い点数をもらうには、シャッターチャンスを待ってるだけじゃダメ。どうぐを上手く使って自分でチャンスを作っていかなくちゃ。編集部でもいろいろ試してみたら、こんな写真が撮れました。みんなももっといい写真を撮ってみようぜ。

ビーチ BEACH

1番最初に遊べる海岸のコース。かわいいポケモンがすぐに見つかるけど、もっとかわいいシャッターチャンスをGet！

サーフィンをしているピカチュウだぞ

草むらからストライクが飛び出した!!

切り株で楽しそうにしているピカチュウだね

ラッキーは何に合わせて踊ってるのかな

トンネル TUNNEL

薄暗いトンネルの中にもポケモン達がいっぱいいるね。きみはこんなシャッターチャンスを撮ることができたかな。

コクーンがびっくりして降りてきた!?

こんなところで10万ボルト！ すると…

あっ、伝説のポケモン「サンダー」だ!!

コイルを上手く撮るにはどうするのかな？

かざん VOLCANO

熱い炎を吹き上げる火山地帯。ここには炎のポケモンがたくさんいるよね。いろんなしぐさだって見せてくれるんだ。

すばやく走るギャロップを止めるには…

ブーバーがケンカしてダブルノックアウトだ

ヒトカゲが6匹も集まって楽しそうだよね

リザードンって迫力だよね。進化したのかな

リバー RIVER

ゼロワン号がボートになって川を下っていくコース。水辺に生息するポケモンがたくさんいるぞ。しかもコース分岐が…。

フシギダネ

切り株の陰に見えてるのは…

フシギダネがでてきたよ

ラフレシア

あそこの花はなんの花？

花じゃなくってラフレシア

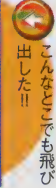
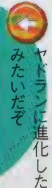
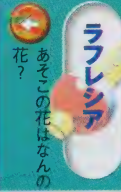
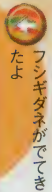
ヤドラン ヤドン

ヤドンが釣りをするのかな

ヤドランに進化したみたいだぞ

ポリゴン

ポリゴンが飛び出してきたぞ

こんなとこでも飛び出した!!

どうくつ CAVERN

暗い洞窟の奥深くへの探検旅行。ちょっと風変わりなポケモン達が見つかるかもね。シャッターチャンスがあるかな？

メタモン フシギダネ

このフシギダネちょっとヘン？

おや、メタモンがいるぞ!?

ベトベトン ベトベター

ヘドロ状のポケモンのベトベターだね

ベトベター!から進化したのかな

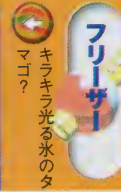
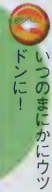
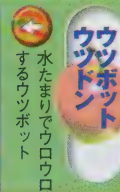
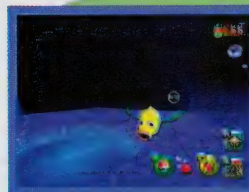
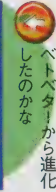
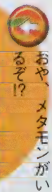
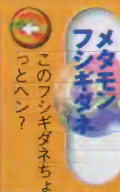
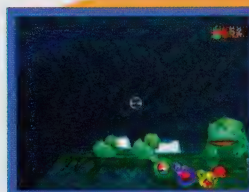
ウツボット ウツドン

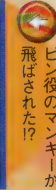
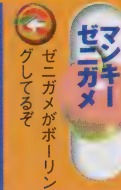
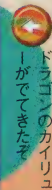
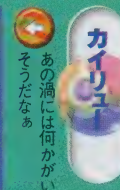
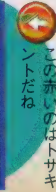
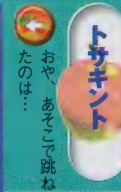
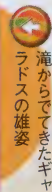
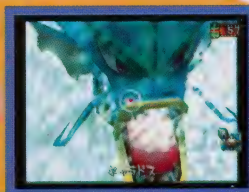
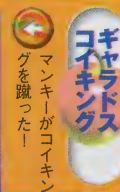
水たまりでウロウロするウツボット

いつのまにかウツドンに!

フリーザー

キラキラ光る氷のタマゴ？

あっ！フリーザー発見!!

けいこく VALLEY

リバーよりも急流のけいこくコース。ちっこいポケモンからでっかいポケモンまでたっくさん。楽しいシーンもどっさり!

ギャラドス コイキング

マンキーがコイキングを蹴った!

滝からでてきたギャラドスの雄姿

トサキント

おや、あそこで跳ねたのは…

この赤いのはトサキントだね

カイリュー

あの渦には何かがいそうだなぁ

ドラゴンのカイリューがでてきたぞ

マンキー ゼニガメ

ゼニガメがボーリングしてるぞ

ピン役のマンキーが飛ばされた!?

悪魔城ドラキュラ黙示録
Real Action Adventure™

タイトル	悪魔城ドラキュラ黙示録
発売元	コナミ
発売日	発売中
価格	7800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応
	バックアップカートリッジ

発売から約1月半。君は全てのエンディングにたどり着いただろうか？ラストステージを含めた悪魔城最終攻略編!!

魔王ドラキュラ伯爵へ冥界行きの引導を。

ラインハルト シュナイダー

運命と宿命に身をゆだね、悪魔城に巣くう魔王ドラキュラを倒すために戦いを続けるラインハルトとキャリー。多くの迷える魂を冥府に送り返した彼らに残されているのは、悪魔城天守での最終決戦だ。ここでは、決戦を控える君たちに重要な情報をお伝えしたい。ストーリーには、ラインハルト、キャリーともに2種類のエンディングが用意されている。すなわち、バッドエンディングとグッドエンディングだ。それぞれのエンディングを迎える条件は下に記したが、キーポイントはプレイ時間。ステージ10にくるまでの間にどれだけの時間を浪費してしまったかで、ストーリーが分岐するのだ。つまり、君のプレイ次第で平和が訪れるか、最悪の事態を迎えるのかが決まるのだ。

数多くの迷える魂を、倒すという浄化方法で救ってきた…

自分の宿命に従って悪魔城へ。そしていよいよ最終決戦に…

キャリー ベルナンデス

レノン

「契約書」を読むことで買い物をさせてくれた悪魔、レノン。君はどれだけ買い物をしたか？ 彼から30000G以上の買い物をした場合、契約書に基づいて戦いを余儀なくされるのだ。

彼はただの商人ではない。悪魔との契約を結んでしまったのだ

Good Ending

ステージ10に入った時のプレイ時間が3時間45分未満の場合のみ進める。ジルドレとの決戦のあと、真ドラキュラが姿を現す。そして、最終形態のファイナルドラキュラを迎え撃つことに。

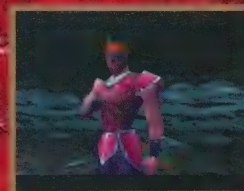
ジルドレは偽ドラキュラ伯爵だった。そして本物の魔王とは…

Bad Ending

ステージ10に入った時のプレイ時間が3時間45分以上の場合。吸血鬼化したビンセントと対戦することに。そして、偽ドラキュラのジルドレと対戦し、真実は分からぬまま幕をとじる。

ビンセントまでもが吸血鬼に…。そして真ドラキュラは登場しない

スペシャルアイテム

ステージ中に散らばっている謎の「スペシャルアイテム」。入手した状態でゲームをクリアしなければ謎が解けることはない。アイテムの存在場所を含めて、詳しいことは127ページの「ドリテクの殿堂」へ。

スペシャルアイテムの謎はドリテクへ！

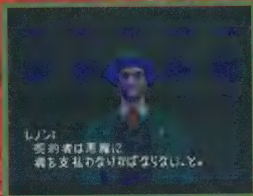
STAGE 10. 天守部

ついにドラキュラ伯爵と対決するときが来た……。しかし、悪魔城天守部で待ち受けたのは彼だけではなかったのだ。

1 第1天守部屋

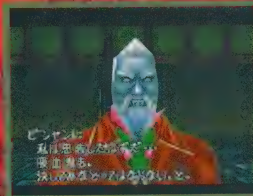
買い物金額が30000Gを超えている場合だけ変身して襲いかかってくるレノン。火球弾と魔法陣の怪魚で攻撃してくる。火球弾はダメージが大きいので、それをさけつつジャンプ攻撃をしていこう。

規定額を超えなければ変身しないが…

BOSS レノン

変身後のレノン。火球弾の威力は大きい

後半は火球弾以外に怪魚も放ってくる。

2 第2天守部屋

バッドエンディングコースの場合のみ、吸血鬼化したビンセントが登場する。毒薬のビンを投げてくるので逃げ回りながら攻撃しよう。グッドエンディングコースの場合、この部屋は素通りするだけだ。

バッドエンディングのみ登場する

BOSS ビンセント

つかまれると吸血鬼化してしまう

後半は毒ビンの量も多くなる

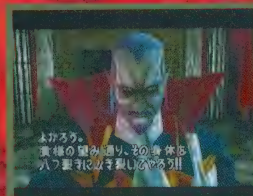
3 天守最上階

ジルドレは瞬間移動を繰り返しつつ、火炎弾、吸血、衝撃波攻撃を繰り返してくる。Rトリガーを押しっぱなしにすると、ジルドレが現れた方向に向いてくれるので、出現した瞬間に攻撃しよう。

バッドエンディングならここで終了だ

BOSS ジルドレ

吸い込まれたら頭部に一撃を

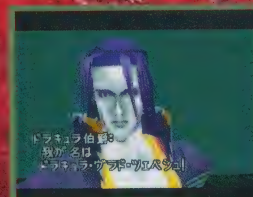
火炎弾を攻撃するとアイテムも…

4 時計塔屋上

グッドエンディングの場合に登場する真ドラキュラ。瞬間移動を繰り返しつつ攻撃してくるが、出現時間が短く、攻撃がヒットする時間も短い。攻撃を避けつつ、長期戦を覚悟して戦おう。

実は○○が真ドラキュラだったのだ

BOSS 真ドラキュラ伯爵

瞬間移動で現れたら頭部を攻撃

火炎壁はすばやく移動してかわせ！

5 ？？？？

BOSS ドラキュラ・ファイナル

真ドラキュラ伯爵を倒したあとに登場する、ドラキュラファイナル。その姿をここでお見せすることはできないので、ぜひとも自分の目で確かめて欲しい。その異形の姿に驚くことだろう。そして、このドラキュラファイナルを倒せば、グッドエンディングに到達する。

ENDING

ラインハルトとキャリー、合計で4種類のエンディングにたどり着くことができただろうか。このページの青色の矢印はバッドエンディングコース、黄色の矢印はグッドエンディングコースだ。左ページで条件を確認して、参考にして欲しい。

悪しき者を本来あるべき世界へと浄化する。そして100年後、魔王は再び復活するのか？

'99シーズン開幕!最新データでNBAを楽しもう!

待ちに待ったスポーツシーズンも開幕。とは言ってもNBAはすでにヒート中!! ならばコレでしょう。

タイトル	NBA IN THE ZONE 2
発売元	コナミ
発売日	6月3日予定
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜4人
備考	コントローラパック(123P) 振動パック対応

さらに深く、さらに楽しくなったバスケゲームの決定版!

'99最新データはもちろん、選手実名で登場!

アメリカでは例年より遅く、2月から始まったNBAシーズン。でもこの号が出る頃はプレイオフの熱気が日本にも伝わってくるころではないだろうか。そんな最新データでプレイできるNBAソフトがこれ。さらにおもしろくなって、熱中することうけあいだぜ。

NBAのスター選手が実名で登場。ひいきチームをチェック

プレイヤーエディットがとてつもなくおもしろい!!

前回でも好評だったプレイヤーエディットがさらに細かく設定できるようになったぞ。顔や、体格はもちろん、今NBAで流行中のハイソックスやリストバンドなども設定できるようになったんだ。また、テクニック面でのパラメータも操作できるので、最強選手も作れるぞ。

流行のハイソックスまで取り入れたエディットモードなんだ

戦術やオフェンスフォーメーションセレクトも自在

さらに今回は戦術や、オフェンスフォーメーションをプレイヤーがセレクトできるようになったんだ。あらかじめ十字ボタンに設定しておけば、試合中にいつでも使うことができるぞ。これでよりリアルで、高度な戦いができるようになったってことだね。

このようにボタンに作戦をふりわけておくことができる

なんとセカンドロードユニフォームでもPLAY可

しかもこんなうれしいオマケもついている。前作はファーストロードのユニホームしか使えなかったんだけど、今回はなんとセカンドロードのユニホームまでセレクト可能になったんだ。これはファンにとってはうれしい仕様だよね。プレイ前に選択できるぞ。

気分を変えてセカンドロードユニホームにしました

4人まで同時PLAY OK!!スタジアムの興奮度もすごいぜ!

もちろん4人まで同時プレイが可能。しかも、今回は3ポイントシュートモードも加わり楽しさも満点。友達が集まったら、ミニゲーム感覚で遊べるぞ。みんなでわいわい盛り上がろうぜ。

試合の興奮がそのまま

スピードとテクが勝負

白熱のダンクはリプレイでみせてくれるぞ

SHADOWGATE64

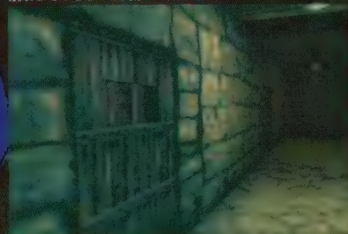
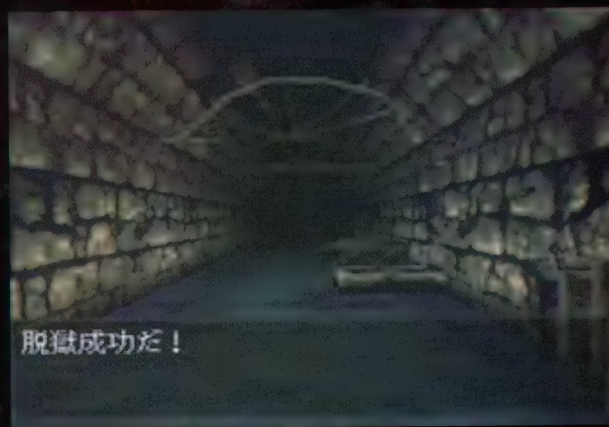
シャドウゲイト

タイトル	シャドウゲイト64
発売元	ケムコ
発売日	99年7月下旬予定
価　格	6980円（予定）
容　量	未定
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用

魔術で閉ざされた塔から脱出せよ

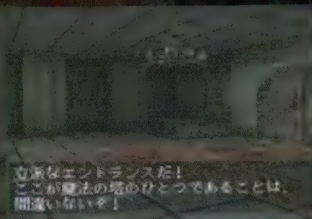
N64初の本格3Dアドベンチャーゲーム『シャドウゲイト64』。開発は順調のようなので、7月には遊べるようになるはずだ。期待しているみんなは楽しみに待っていてほしい。

とりあえず牢屋から脱出だ

魔王を封印しているシャドウゲイト城に、盗賊団によって囚われの身になってしまった主人公のディル。機転をきかせてなんとか牢屋からは脱出できたけど、冒険の旅はまだまだ始まったばかりなのだ。

▲暗くて湿っぽい牢屋。ここでぐずぐずしているわけにはいかないのだ

▲ついに脱獄成功！しかしこれは最初の試練にすぎない。生き残るために、脱出するために旅は続くのだ

▶盗賊たちに囚われ、盗賊をたたえる歌を歌わされている吟遊詩人。だがそれだけに情報には通じている

新たなる出会いと新たなる試練

牢屋から脱出してシャドウゲイト城の中を探検するディル。彼の前に、はるかな昔に魔王ワーロックロードをシャドウゲイト城に封印した大魔術師ラクミールが姿を現した。ラクミールは「ここから脱出するために塔の謎を解くか、それともそのまま死を待つのか」と語りかけてくる……。もちろん、答えは1つだ！

▲伝説の魔法の塔の中に進入。数々の謎を解いて、まずはこの塔を造った魔術師ラクミールを探し出すのだ

▲シャドウゲイト城の地図。やはり冒険のなかでどんどん書き足していくことになるのだろうか

あの「バーチャルプロレスリング」が全日本プロレスと合体！
この夏、僕らの前に帰ってくる！

タイトル	バーチャルプロレス2 ～王道継承～
発売元	アスミック・エース エンタテインメント
発売日	99年夏予定
価格	未定
容量	未定
ジャンル	スポーツ（プロレス）
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック・振動パック対応

全日・バープロの最強タッグがN64に参戦！

さらにこだわり度もアップ！

ひたすらリアルさと選手の個性にこだわったプロレスゲーム『バーチャル・プロレスリング64』が発売されてからもう1年以上…。ファンのみんなの熱い叫びに応えて、あのバープロが再び64のリングに上がる日がやってきた！しかもこんどは王道・全日本プロレスとがっちり手を組み、さらにパワーアップしての再登場だ！

全日の選手は実名で登場！

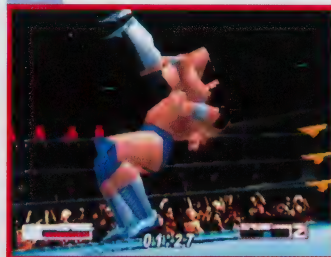
この『バープロ2』には、あの全日本プロレスの選手たちが実名で登場してしまうのだ！ そう、三沢や小橋などおなじみの選手たちが登場してしまうわけだね。もちろん全日以外にもいろんなタイプの選手たちが登場する。なんと、全員あわせて100人近く出てくるらしいぞ！

田上VS ベイダー。田上のノド輪落としが炸裂だ！

三沢VS小橋戦。幻のあの技も再現できるかも？

おっと、ジョニー・エースも出てるじゃないすか！

おなじみの技から幻の技まで！

ゲームで再現されてる技の総数は、なんと1000種類以上！ おまけに、ふつうに試合を見てても見られないような珍しい技も再現されてたりするのだ。もちろん各選手ごとに特徴的な技はきちんと再現してあるから、こだわり派のプレイヤーもこれなら満足できるはず！

秋山の変形エクスプロイダー。こりゃ効くわ…

でたあ！三沢のエメラルド・フロウジョン！

自分のレスラーを作ろう！

エディットレスラー同士で戦わせてみよう！

前作にもあった「レスラー・エディット」もさらにパワーアップ！名前やコスチュームだけじゃなく、顔やスタイル、パラメータ、そして持ち技まで自由に設定できるんだ！これで自分だけのレスラーが作れるぞ！

プロレスファンは期待してろよっ！

1999 6 JUNE

春です。九段下の皇居の周りは桜大満開花。花見客やら入学、入社式やらでごった返してます。それにしても都知事選のTV政権演説でのDR.中松氏には大爆笑でした。きっと彼なら都庁を改造して巨大ロボットを作ってくれるかも。

こちらは文字ネタスペシャル!!

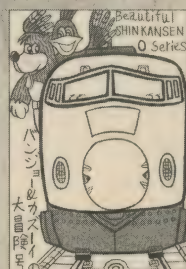
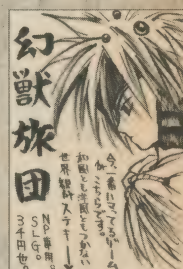
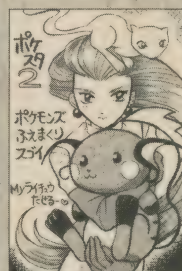
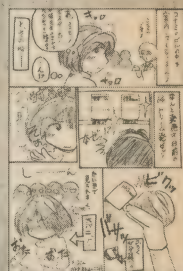
"RokuDori"Entertainment Topics!!

今回も読者からのお葉書にどどっとお答えしていきます。「リアルなRPGがやりたいです。例えば、道具屋で買い物をすると消費税がかかる。船や車の乗るときは免許が必要で、数時間おきにトイレにいかないと体を壊すなど……」（宮城県／めろメローネさん）つーか、よく考えてみると普通の生活がRPGってことだよね。数年後にはネット上に自分の分身キャラができ、その面倒を見ることになりそうだ……。「こんちは編集部の皆様に質問があります」とは（福岡県／つるぎのまいさん）。「N64で遊んだあと、ACアダプタを抜いてますか？」抜いてません。さしっぱなしです。「ゲームのしすぎで目が悪くなった人はいますか？」全員そうです。但し、もちおはメガネもコンタクトもなし。きっとギャルゲーのしすぎで瞳孔開きっぱなしなのかも……。「意外と知らない人が多いみたいですが、ゲームショップには『KONAMIマガジン』などの無料の小冊子が置いてあるんだけど、64DREAMさえも載っていないコナミソフト情報があります。ぜひ探してみてください」（富山県／年賀状でスマン！さん）。そう、これはコナミの公式マガジンなんだけど、自社で作ってるならではの情報も出ているのでドリームに載っていないことも多々あります。見つけたらチェックしてみよう。「先日知り合いからもらったハムスターをいろいろ呼んでみたところ『オグマ』と『エルトシャン』に反応があったので、そう名付けました」（埼玉県／BLIZARD改さん）。FEハムスターですな。カゴの中に武器を入れたりしてクラスチェンジするかどうか試してみよう。「あーどーしよー、『ゼルダ』64の電源消さないままぬいちゃったよー。私半分泣いてます。ほぼ100%のデータ入れてたのに～。しかも兄貴の……」（千葉県／げんるいさん）。最後の1行が良かったです。兄貴には大妖精が画面から出てきたので怖くて……と「リング」ばりの言い訳をしましょう。

FROM LETTERS

イラストスペシャル

⬆（埼玉県／松本郁子）さん。とっても甘い味がしそう

⬆（福岡県／てつジン）さん。こんな牧場は怖いよ～

⬆（大阪府／岡周二）さん。次は何新幹線？

⬆（宮城県／青賀）さん。NPのおすすめ作

⬆（東京都／らいちゅ）さん。楽しみだね

⬆（岡山県／あさひ）さん。貴重な体験談

【あてさき】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

ゲームソフトファンクラブ2拡大につき今月でコラムは終了です。人気の高い『アナログチャット』は来月号からも引き続きお届けしますよ。

ゲームに年齢制限はあるのか?

byマッシー

広島県のテレサ母さんから、こんなお手紙をいただきました。「N64は子供向きってイメージがあるのかもしれませんね。でも子供臭くないものっていうのが、どういうことかよくわかりません。『バイオレンスもの』とか『エログロナンセンス』とかそんなのでしょうか?」。テレサ母さんの息子さんの友達が『マリオ』や『ポケモン』でハマっていたのに「もうお兄ちゃんだから」という理由でPSを買ったことに疑問を感じられたということなのだが、確かに「ゲームでいう大人らしさ」って何なのかって思う。SLGのような緻密なデータを扱うものとか、暴力表現を含んだものとしか答えようがない。でも本当にそうなのか? 例えば『ポケモン』の世界観は確かに子供の領域だが、ゲーム性や交換できる楽しみは大人でも十分に楽しめるものだと思う。『FFVIII』のムービーが大人っぽいといっても、それを見て感動するのは子供も同じだ。年齢によってゲームが遊べないのは不必然だし、年齢を問わずに遊べるのがゲームではないかと思うのだが……。『ピカげん』で楽しんだマイクは今度は『電車でGO!64』でお父さんが使えるなど、N64は年齢に関係なく楽しめるハードであってもらいたいと願っている。また、そんな遊び方を大人が見つけて子供と一緒に楽しめれば、それが一番いいのではないだろうか? 来月で31になる俺は相変わらず毎日ゲームで一喜一憂している。おそらく十年後もしかり……。

周辺機器はもういらない!

byケイ少佐

もうやめようよ。ホントに。だってしまうとこないじゃん。ゲームハードが数台ならぶ棚の横に、ザルガッソーに沈んだ船みたいに転がる周辺機器の山。ハードが違えばコントローラも違うってのは分かる。でもさ、4人対戦用とかいって「コントローラ4つ×ハード数」とか持ってたら大変でしょ。格ゲーはやっぱスティックがいいとか言って、ハードごとに2台ずつとかいってたらさぁ。お金もかかるけど、スペースねぇんだよな。ガンコンとかもねぇ、たくさん持ってたっていいことないし。3ハード共通コントローラとかもあるんだけどさ、探せば。でも、使い勝手がいまいちだったりするんだよね。ボタンが堅いとか、レスポンスがちょっと悪いとか。使いなれたホリ電器のがよかったりとか。しかも、周辺機器ものって面白かったりするんだよね。アレがないとだめっしょ、みたいな。頼むよ、共通規格の使いやすいヤツ出しといてくれよ。

死闘! 録画予約の日々

byもちお

うわぁっ!「ボイスラッガー」も「ミトの大冒険」も最終回見損ねちゃったよー! と思わず叫んでしまう今日この頃。そう、いまは番組改編シーズンまっただ中。皆さんもお気に入りの番組が終わってしまったぁ!とか、この番組だけは見ねば!ミネバ・ザビ!(←座布団-2)というようなことがあるんでねないだろーか。オイラの場合はといえばまあ…、まずは当然アニメ版の「To Heart」だわな。元のゲームはパソコン版(よい子は大人になるまでダメだよ)に続いてPS版(こっちはよい子が買っても大丈夫)も買っちゃったことだし、これを見すしてオイラの未来は(たぶん)ない!もちろん録画も標準モードだ! あとは…「AD POLICE」かなあ。昔のOVA版は見たんだけど、今回はどんな話かな? それから…なにぃ!「サイバスター」がアニメになるだとぉ! くわぁ!今年もビデオの休まるヒマがねえぜ!

風雲! バナナ相談所!

byフカミ

皇居の桜と武道館のビジュアル系バンドファンが名物の、ココ東京は九段下からお送りする今月のバナ相。っつーか毎月ここでやってるんだけど。で、今月の相談者。

「本当にゲームが好きなら、クリエイターになるのとユーザーに徹するのとどちらが幸せでしょうか」(香川県・ポチョムキン)

バナナ：来たな。

柳生：来ましたね。これはただゲームだけの問題じゃなくて、好きなことを仕事にすることの怖さ、って話にもなるんですよね。

バナナ：端的に言えば、趣味だったら問題ないことでも、仕事だと別。ゲームのバグ1つとってみても、ユーザーは文句言ってればいいけど。

柳生：仕事として関わっていれば、クビが飛んだりいろいろするわけですね。

バナナ：でも、モノを作るってのは、ただゲームをプレイするのとは全然違う喜びを得られるはずだな。

柳生：でも、ただ単に「幸せ」を考えるんなら、ユーザーのほうが幸せでしょうね、たぶん。

エンタメコラムニスト

マッシー

なんつーか40ページ以上を担当していると、気分転換もなく次の仕事になってしまう。残念ながらE3取材も断念。頭ん中でシャフリングができて、色々転換ができればいいと思う今日このごろ。ジャイアンツ同様、春先はどーも調子がでんのです。

ケイ少佐

仕事上、始終ゲームをやっている。攻略記事などを担当すると、たとえどんなに面白いゲームでも、タイトルを聞いただけで身震いがすることもある。そんなときは、ちょっと気分転換とか言って別のゲームをやる。なんか他のことできないのかね。

もっちー

気分転換っていっても、ふだんから気分転換の合間に人生やってるようなオイラ。特に気分転換の方法と言われても思いつかなかったりする。強いて言うなら仕事が気分転換つーことなのだろーか(「ちったあマジメに仕事しろ」という意見は却下)。

フカミ

ゲームページを作ってて、どうしても詰まったときには気分転換で……やっぱりゲームすんのか？自分で振り返ってもヤレヤレなこんな日常がちょっとイヤ。もっと根本的に気分転換したい。春にもなったことだし、遠くへひとり旅に出たいなぁ。

今月の肖像画

神奈川県／サワムラーKAZUさん作。私はヤクルトファンです。でも今年はノムさんが…。

今月のお酒 20才未満禁

マルガリータ

⬅テキーラ&コアントローI&ライム。バーテンの腕が美味さを左右するカクテルの筆頭だと私は思う

1940年代、アメリカのあるバーテンが亡き恋人マルガリータをしのんで作ったカクテルの傑作。切ないけど…恋人といえば。

ベストマッチゲーム 『ときメモ』シリーズ

第19回 攻略本や攻略記事の存在意義って?

「最近私は思うのですが、攻略本やゲーム雑誌って何なんでしょう？」というお便りが神奈川県の小蓑寛子さんから寄せられた。

ありゃりゃ、**ゲーム誌作ってメシ食ってる私にこの質問**。そう言えば何なんでしょうね？と思わず自問自答しそうになったけど「実は私の弟があるRPGは『攻略本が出たら買う』などとほざきまして。何でもかんでもすぐ攻略記事を出す最近の世の中もアレですが、すぐそれに乗るユーザーも根性なしだし、逆に攻略本を見なきゃ絶対分かんないよ!!というゲームを作る側も何だかな～とも感じます」とのこと。

なるほど、そういうことね。まず、私自身の場合、攻略本を見るゲームとそうでないものがある。例えば『ポケモン』は攻略本を見ないようにしてクリア。その後でポケモンチェック表を自分で作り、手に入らなかったポケモンの生息地や交換場所を調べるのに攻略本を使った。**つまり攻略本はそのゲームを遊び尽くす手助け**にしたわけ。一方『九龍風水傳』はホネのあるADVだったけど、攻略本等は一切見なかった。プレイしながらメモを作り、その流れに沿ってやり直したり進んだりした。格ゲーの場合は便乗商法なのか何なのか、取り説に全コマンドは載ってないので攻略本に頼ることが多い。

一方、本誌ゲーム攻略の要・ケイ少佐も「攻略本を見る時もあるし、見ない時もある」とのこと。ちなみに彼が**MSX版『メトロイド』**をやってた頃は攻略本などない上に、あってもお金がなくて買えなかったため、自分でマップを描いて徹底的に攻略したそう。エライね。

で、寛子さんのお便りに戻って「攻略本見なきゃ絶対解けないゲームを作る側」という部分だけど、私が思うに攻略本がなきゃ楽しめないゲームは、ある意味でクソゲーなのではないかと。**自分の力で解いたり自分でプレイヤーを操ることが最大の魅力であるソフトこそ、本当の秀作**と言えるんじゃないかな。で、よりやりこみたければ攻略本に頼るもよし、ケイ少佐が昔したような自己流のやりこみだってできるし。例えば『ゼルダ』はクリアするだけでなく、遊び尽くしたければ攻略本や本誌「ドリテク」「ゼル夫君」等は必要かもしれない。『スーパードンキーコング』なんかもマップ50%でクリア可だけど、やりこみたければ攻略本なりカンなりを駆使して100%目指すよね。『ポケモン』も楽しみ方の深浅は人それぞれだろうし。現在のゲーム業界はゲーム・アニメ・攻略本・雑誌・グッズといったつながりが当たり前になっているのは否めない事実。それを便乗と見るか、逆に業界全体の活性化につながると見なすかも人それぞれ。つーわけで「攻略本に頼るユーザーに攻略記事をすぐに出す今の世の中もいかん」と一概には言えないと思う。なので「64ドリームの攻略記事もかなりお奨めですぜ」とちょっぴり宣伝を交えて、今月は丸く収めます。最後に**寛子さん、弟さんと仲良くね。**

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 『ポケモン』制作のゲームフリークがPS作品を出したのは任天堂と仲が悪くなったから?
大阪府／GX-9901さん

そんなこたぁないぞ。

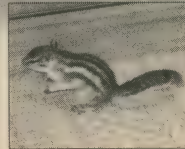
あ、任天堂の本郷さんに上の質問を単刀直入にぶつけたもんだから本郷さん口調になっちまった。ゲームフリークはもともといろんなゲームを作っていた会社。たまたまGB『ポケモン』が任天堂レーベルで出ただけで、他のメーカー同様、いろんな機種対応のゲームを出すのは当然だ。仲が悪くなったとかの下世話な理由ではないので誤解せぬよう。

部活動報告 vol.8 ガメラ部

ガメラ、ガメル、ガメレば、ガメルとき…って活用してどーする。とにかくガメラおよび怪獣モノが大好きな面々。部長はビデオ片手にガメラ教を編集部で布教して回った、頭髪もザビエルなもっちー。で「G3」観賞はもちろんガメラとギャオスに思いっきりぶっこわされる渋谷で敢行したぞ。

⬆部員のフィギュア。でも'96ガメラが入手困難で残念

⬆映画館のガシャポンに群がるいいオトナな部員ども

今月のすいか

ちづるんちのシマリス、もうすぐ4才になるんでちゅ

「発車オーライでちゅ」と気分は『電車でGO！64』。「音声認識システムにはぜひリス語も認識してほしいでちゅな」だって。

おハガキ募集

コラムのテーマ、似顔絵、質問等々大募集。あと兵庫県のかたつむり君、あたしゃいつもホンネを言ってるよ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

撮影協力／ブロンクス（新宿区高田馬場3-1-5 TEL03-3364-0754）
木版画／北河 忍

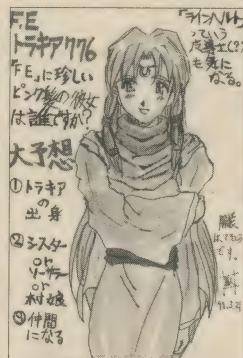
Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

復活しちゃいました。今回もハガキをメインに紹介しますが、いろいろと企画ものもやっていきまっせ。

ファイアーエムブレム ハガキ枚数はダントツ!!最新作はもーすぐ発売だ!!

ダントツって書いたけど、実は『ゼル夫くん』に比べれば1/4くらいなのです。なので奮起を期待しまっせ。まずはお約束のイラストを紹介していきますが、近々?発売される『トラキア776』の情報も出して、みんなであーだこーだと言っていきたいですな。でもいまんとこ『トラキア』の発売日は決まってないんだよね〜。え〜ん、どよ〜んって感じ。とりあえず、いろんなお葉書送ってちょうだい。もち旧作も大歓迎。

⬆（埼玉県／ミーさん）さん。お待たせしました。ついに再開

⬆（愛知県／フォレスターベア改め臥竜）さん。予想は当たるか

⬆（東京都／水月りあ）さん。新キャラでも人気投票したいよね

⬆（静岡県／ティル）さん。捕まえるっていう意味はそれもアリか

最新作『トラキア776』はどーなる!?

キャラクターやシステム概要がだいぶ分かりかけてきましたが、まだまだ謎につつまれた『トラキア776』（以降『トラ7』）。一体リーフと戦う本当の悪は誰なの？とかリーフは誰とラブラブになっちゃうの？とか、『聖戦』のように2部構成なの？なんて思ってると思いますが。そこは想像力豊かなみなさんの推測もしくは憶測で『トラ7』（以降『虎』）のことを考えていきましょう。今月、本誌で紹介している情報では、ど〜も、最初からリーフの軍は苦戦しそうな雰囲気。強力な助っ人が現れてくれるといいんだけどね〜。そこで皆に問う。リーフ軍の構成を考えてもらいたい。どんな部隊ならこれを打破できるのだろう?

ポケモンスタジアム2 バトルのおすすめプレイなどを大募集!すごいアイデアを待ってるぞ!

ポケモンもやりまっす。というのは今回の『ポケスタ2』は手強いんですわ。特に「ジムリーダー」とのバトル。きゃつらはこちらのレベルの最大値に合わせてくるので、ポケモンのセレクトが難しいんだよね〜。ソフト発売以降はきゃつらが何ポケモンを持っているかなんかは公開できると思うので、「オレならこのポケモンでこー戦った」みたいなのを募集したいと思います。また、これも来月以降公開するんだけど、あることをするとあるものがもらえちゃったりするんだよね。ここんとこを「オレはこれをもらった」とか、いろいろと話していきたいと思っています。もう少ししたら、その内容は公開できるので、しばし待たれよ。君のポケモン自慢やチームメンバー（使用ポケモン）なんかも詳しく紹介してくれるとうれしいぞ。今から君のポケモンたちを鍛えておいてくれ。

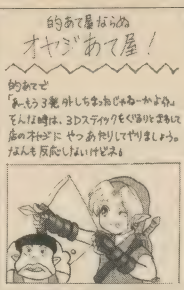
『ポケモン金・銀』もやっていくぞ!

そしてその先にある『ポケモン金、銀』。これまた楽しみなタイトルなんだけど、こちらへの質問ハガキやイラストハガキも大歓迎（といってもまだ6匹くらいしか紹介されていないけど……）。まだ発売が先なので、「今度はこーなる」みたいな予想ハガキもOKだぞ。これはほんの内緒話だけど『ポケスタ2』をプレイしておくと、『ポケモン金、銀』でと〜ってもうれしいことがあるらしいぞ。気になる人は『ポケスタ2』をしっかりチェックしておくといいかもね。

ゼル夫くん

引き続き『ゼル伝』はゼル夫くんで応援していきますのでよろしく!

ごめん、今回はスペースの都合でこれしかできんかった。応募ハガキ枚数はダントツトップなんだけどね〜。来月大きく紹介します。今回の楽譜は趣向を変えてこんなんでやってみました。トライしてみてね。あと『ダンゴ3兄弟』楽譜多数応募あり。それまた来月号で紹介します。

⬆(山梨県/如月恵)さん。勇者ならアリなのだ

⬆(岐阜県/横亜らい佳)さん。これよくやるよ

⬆(栃木県/緑川なつめ)さん。リンクで寝不足

実況パワフルプロ野球6 &パワプロクンポケット

●大会はちょっと待って!! まずはコレだ

やはり今回もヌル選手を大募集!!

大会をやってほしいという声も多くいただくんですが、ちょい待ってください。いろいろと準備があって大変なのです。そのかわり、毎年恒例のヌル選手パスワードを大募集。強そうなんだけど、どこか抜けてる選手をサクセスで作って、そのパスワードを送ってくれ。でも、このヌルい選手を作るのは結構大変。マイナス要素をワザとつけながら、サクセスをクリアさせなきゃいけないからね。今回紹介するのは編集部フカミが『GBパワプロクンポケット』で作成したヌル選手。守れるところはいっぱいあるも、能力は結構ヌルい。ネーミングは元ロッテの実在選手から、元々キャッチャーでありながら、二塁に送球した際、肩を壊したという本当にヌルい選手だった。ちなみに編集部(といってもマッシーとフカミだけだが)では、往年の外国人選手を作成するのが流行している。みんなもヌル選手を頼む。

ディアズ選手パスワード

ちよう　やごゆ　まわた　ころく　ぐまざ　けだは　ふつあ　きるよ
だはも　すほて　ぴなる　いぬな　ぢきす　すざら　でてろ　けつか
けげふ　やすぬ　ずすは　つづ

実況GIステイブル &ポケットGIステイブル

●お馬さんもやりまっせ!!

オリジナルステークス馬大募集!!

こちらも64とGBで楽しめるソフトだけに、両方で募集するぞ。各ソフトで馬を育成して、「オリジナルステークス馬」として登録。その馬のパスワードをハガキに書いて送ってほしい。まだ発売が先なので、ちゃんとしたステークスは来月号で発表するが、年齢別、距離別など種類を設けてオリジナルステークス大会を開こうと思っているぞ。『パワプロ』でもそうだったんだけど、どちらかというと『GB版』の方が簡単に育成できるような感じだ。いろいろと試して強い馬を作ってほしい。また、条件によってつけられる馬のネーミングセンスも要求するぞ。ネーミングだけの選手権も考えているからね。でも放送禁止用語は×(笑)。まずはソフトでプレイして、どうやったら強い馬が作れるかをいろいろと試してみるといいぞ。詳しい内容はまた来月告知するので、楽しみにしていてちょうだいね。

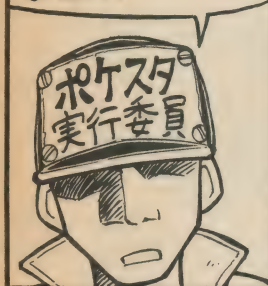
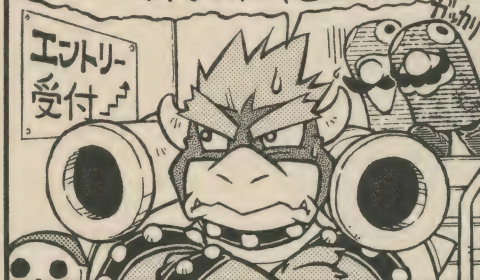
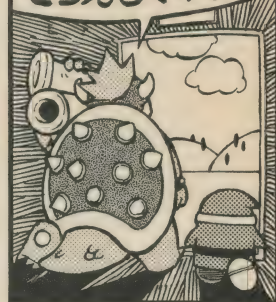
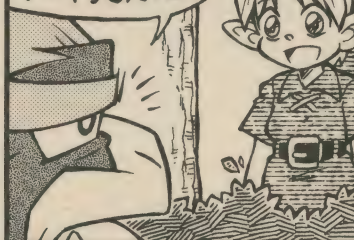
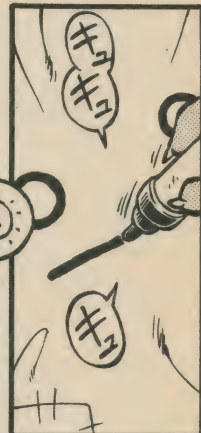
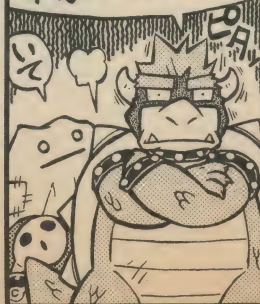
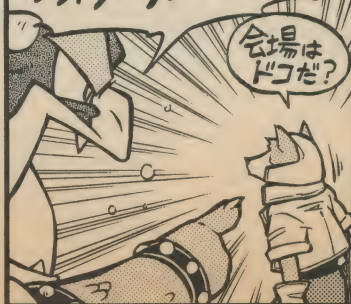
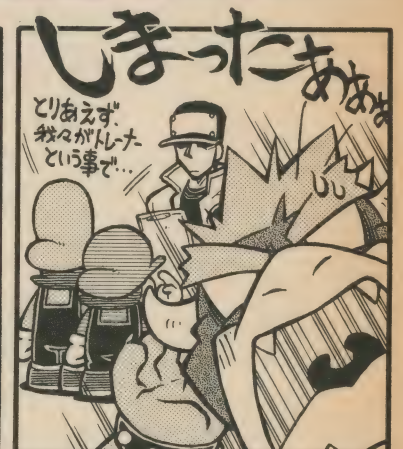
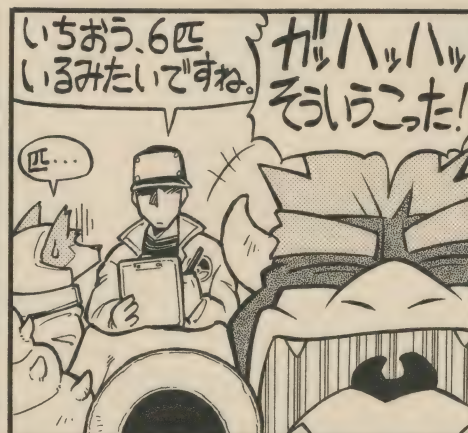
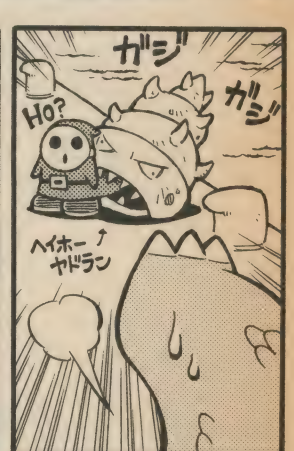
こんなコトをやりたい!!

まずは年齢別、距離別、牝馬、牡馬別のレースでしょ。それにネーミングセンス大会に、各レースで勝ち上がった最強馬だけのレースとかもやっていきたいですな。

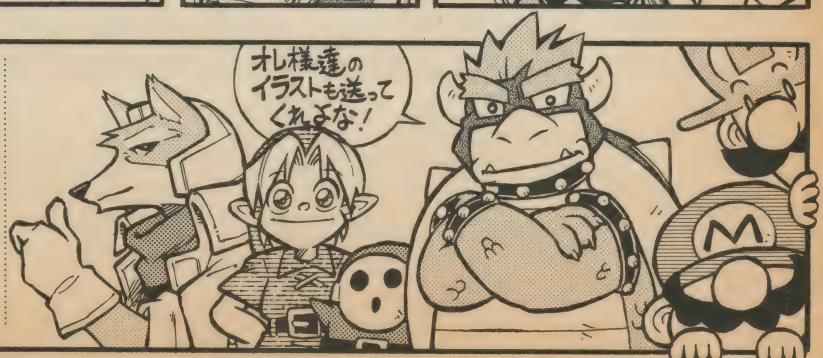
FCをハガキでもりあげよう!

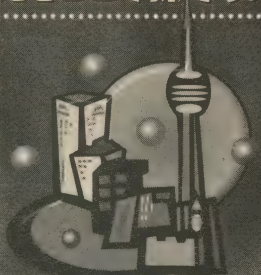
というわけで、また再開してしまいました「ゲームソフトファンクラブ2」。残念というか今回は、発売されて1年以上たっているものに関しては、特設を設けないことになりました。『J2』とかファンは多いんだけど、申し訳ない。今あるソフトや発売を控えているものに関しての特設になります。この他にも『オウガ』や『あのロボット達もの』『ゾンビもの』なんかで考えています。

発先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

今月は『ポケモンスタジアム2』です。

いよいよ2ページ!!読者コーナーも開設するのだ

読者サマの応援のおかげで今月から2Pになりました。来月号からはこのスペースで、読者サマからの手紙かイラストを紹介したり、4コママンガ描いたりと、色々考えております。という事でまずはイラストなどを募集したいと思います。ヨロシク! by中植茂久

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係り

ヌルゲーはどこから来て、どこへ行くのか？その答えをここで探そう。

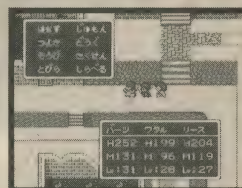
これは国際的ヌルゲー研究所、「Far East NURU」社によるかなりヌルいレポートだ。なおこのレポートとはすべて事実である……と思う。たぶん、きっと。鈴木その子って目をつってるの？

人はゲームで泣けるのか!?

泣けるでしょう。いろんな意味で。ヌルゲーつかまされて泣いたり、弟にデータ消されたりして泣いたり。違うか。

RESEARCH

検証【ケースA】

『ドラゴンクエスト』で泣けるのか？ いや泣かされたいのか。

東京都在住の日暮さん（仮名29歳）は、その日、『ドラクエ5』の物語を中盤まで終えたところで嗚咽していた。彼は、物語後半に登場する、本当の意味での勇者の正体に気づき、男泣きをしていたのである。日暮さんは、独身で特にこれといった体の不調もない健康な体だったが、なぜ彼が号泣したのだろうか。考えられるのは、「感動」という2文字である。そして親が子供の成長に涙するような自分とのオーバーラップだったのではないだろうか。その後日暮さんは、結婚相手は金持ちより幼なじみだといって聞かないようになったのである。

これは金持ちと結婚した結果である

検証【ケースB】

『ファイナルファンタジー』でむせび泣いてしまったのはオレ

東京都のMさんは『FF VI』のオペラ座のシーンでひとり泣いていた。Mさんは、「ここはセリスが初めて人間の女性として愛情を覚えていくシーンなんだよ」と遠い目で語った。しかし、Mさんはれっきとした男性で、女性の感情などわかるよしもない。なのに、何故セリスの気持ちがわかったのだろうか。ある意味これもキャラとのオーバーラップであるが、セリスのその気持ちをゲーム内のロックに当てるのではなく、プレイヤーのMさんに当てているのだ。Mさんはこれは恋愛感情ではないと言った。その気持ちが胸にしみて痛くて泣くのさと言うのだ。

PS版で聞ける生オペラは感動

結果 RESULT

日暮さん、Mさんともにゲームの物語性にひかれ、その気持ちを自分がくみ取って泣いているのである。だが、両者の感動の覚え方には相違が見られる。日暮さんがドラマを重視しているのに対し、Mさんはキャラの素性に泣いているのである。だが、それは個人の感情に比例している。泣きのツボは変われども、泣くことに関しては、琴線の種類は同じということだ。あんまり興味のない話を友人にされた時に「それって、そっくりさんじゃないの？」と切り返すテクを覚えてしまうのと同じだ。

ゲームに泣かされるのは、その気持ちに自分がオーバーラップするからだ

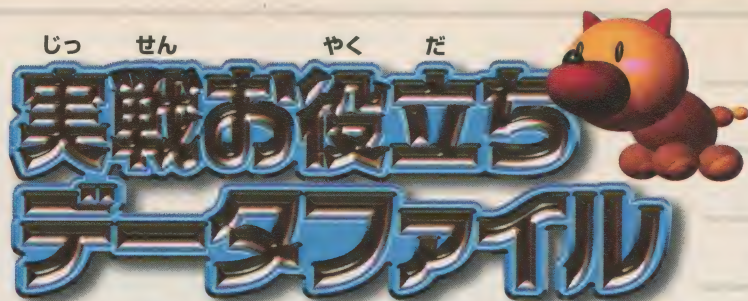
現在リサーチ中のタイトル

読者からも様々なリサーチが送られている。PCエンジン『バザールでござーるのゲームでござーる』などマニアックなタイトルのリサーチ依頼も届けられている。あんまり興味のない話を友人にされた時に「その人死んだんじゃなかったっけ」というのと同じだ。

リサーチタイトル募集

【あて先】
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ64ドリーム「ヌルゲーリサーチ200X」係

実戦(じっせん)お役立(やくだ)ちデータファイル

PawaPuro6 Player's Special DATA FILE

実戦お役立ちデータファイル

CONTENTS

データの見方

データはすべてパラメータ(数値)で表記しています。各項目ごとに数値の増減が表記されているので、表組みと照らし合わせて見てください。

●「サクセスデータ」は 各大学別に練習による能力ポイントの増減などを表記しています。
この場合の数値は各選手のベースになるパラメータの数値から増減されるというものです。

●「ドラマティックペナントデータ」の数値は、ポイントとして表記されています。
その数値が単純にパラメータを増減するのではなく、ポイントが50たまるとパラメータがアップするようになっています。

詳しくは各ページの表記をよく見てください

中とじ付録のはずし方

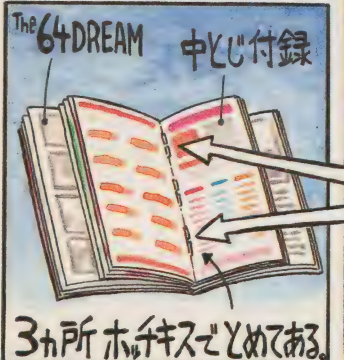
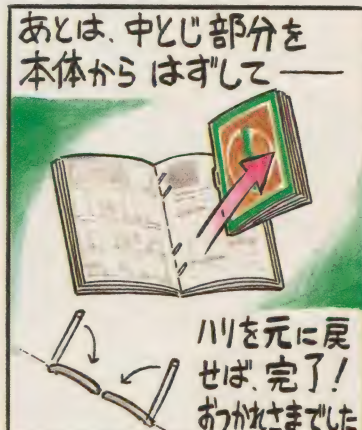
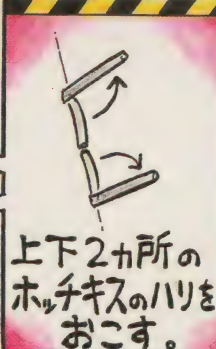



イラスト:中植茂久

データを把握して勝利を導こう!!

パワプロ好きならたまらないデータスペシャル

逆に言うと興味のない人は本当にごめんなさい。という特別付録だ。今回紹介するのは、コナミさんから提供いただいた公式データだ。これを基に「サクセス」や「ドラマティックペナント」を進めてもらえば、より効果的な練習ができることうけあいだ。ぜひ役立てて勝利を導いてくれ。

↑選手のデータを把握することから始めよう

↑自分なりに育てた選手が活躍するのは楽しみだよね

サクセスデータ活用法

各大学別練習データで一目瞭然

今回の目玉ともいうべき、6大学から選択できるサクセス大学編。各大学によって練習方法が異なるので、より効果的に練習を進めたい場合はこのデータが役に立つぞ。特にマニュアル育成をしているプレイヤーにはおすすめだ。この表を見て練習すれば、ムダな練習をせずに効率の良い練習ができるはずだ。残念ながら「するめ大学」に関しては練習が一切ないので、このデータは割愛させてもらっている。また、データ以外にもイベント関連をピックアップしているので、そちらも参考にしてほしい。

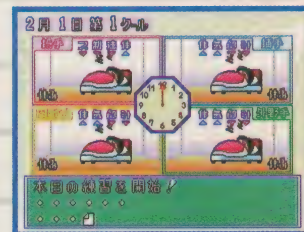
↑サクセスは各大学によって練習方法が違うぞ

↑どの項目が欲しいのか。ムダのない練習で取得しよう

ドラマティックペナントデータ活用法

キャンプの練習方法を紹介していくぞ

こちらは、今回から加わった新しいペナント、「ドラマティックペナント」のキャンプをメインに紹介していくぞ。このキャンプでの練習方法も実に種類が豊富。最初に見ただけではどの練習をしていいのかわからないくらいだ。そこでこのデータの登場だ。これを見ていけば、思ってたのと違う効果などが一目でわかるようになっているので、より効果的な練習ができるようになるぞ。特にあと1個パラメータがあがればAになる選手なんかはこのデータを活用して、キャンプ中にAにあげておこう。

↑このキャンプで能力のあがる選手もいるぞ

↑はりきって練習していこう。「休み」も忘れずに

【サクセス基本データ集】

まずは基本ともいうべきデータを紹介していこう。
特にスカウト評価はいい目安になるので覚えておこう。

試合日程

学年	日付	大会の種類	対戦大学名
2年	5月 2週	都市六大学リーグ春期大会一回戦	(*1)
	5月 3週	都市六大学リーグ春期大会二回戦	(*1)
	5月 4週	都市六大学リーグ春期大会三回戦	(*1)
	6月 1週	都市六大学リーグ春期大会四回戦	あかつき大学(*2)
	9月 2週	都市六大学リーグ秋期大会一回戦	(*1)
	9月 3週	都市六大学リーグ秋期大会二回戦	(*1)
	9月 4週	都市六大学リーグ秋期大会三回戦	(*1)
	10月 1週	都市六大学リーグ秋期大会四回戦	あかつき大学(*2)
	10月 3週	明治神宮野球大会一回戦	(*3)
	10月 4週	明治神宮野球大会決勝戦	(*3)
3年	5月 2週	都市六大学リーグ春期大会一回戦	(*1)
	5月 3週	都市六大学リーグ春期大会二回戦	(*1)
	5月 4週	都市六大学リーグ春期大会三回戦	(*1)
	6月 1週	都市六大学リーグ春期大会四回戦	あかつき大学(*2)
	9月 2週	都市六大学リーグ秋期大会一回戦	(*1)
	9月 3週	都市六大学リーグ秋期大会二回戦	(*1)
	9月 4週	都市六大学リーグ秋期大会三回戦	(*1)
	10月 1週	都市六大学リーグ秋期大会四回戦	あかつき大学(*2)
	10月 3週	明治神宮野球大会一回戦	(*3)
	10月 4週	明治神宮野球大会決勝戦	(*3)
4年	5月 2週	都市六大学リーグ春期大会一回戦	(*1)
	5月 3週	都市六大学リーグ春期大会二回戦	(*1)
	5月 4週	都市六大学リーグ春期大会三回戦	(*1)
	6月 1週	都市六大学リーグ春期大会四回戦	あかつき大学(*2)
	9月 2週	都市六大学リーグ秋期大会一回戦	(*1)
	9月 3週	都市六大学リーグ秋期大会二回戦	(*1)
	9月 4週	都市六大学リーグ秋期大会三回戦	(*1)
	10月 1週	都市六大学リーグ秋期大会四回戦	あかつき大学(*2)
	10月 2週	都市六大学リーグ秋期大会五回戦	するめ大学
	10月 3週	明治神宮野球大会一回戦	(*3)
	10月 4週	明治神宮野球大会決勝戦	(*3)
	11月 1週	アマチュア王座決定戦	黒獅子重工株式会社

(*1) 以下の大学から、自分と違う大学がランダムで決まります。
自分が「あかつき大学」の場合は、「パワフル大学」も除かれます。
また、1つのリーグで同じ大学は重複しません。
●パワフル大学
●仏契大学
●熱血大学
●官僚大学

(*2) 自分が「あかつき大学」の場合は「パワフル大学」になります。

(*3) 以下の大学から、ランダムで決まります。
(ただし、同じ大学が2回出ることはありません)
●帝王大学カレッジ大学
●首都体育大学
●南国大学
●むつご大学
●近代学院大学

サクセスデータの見方

●「各大学別の適した練習をみつけよう」
各大学の特色の出ている練習をみつけて集中的にやろう→64ページ

●「マイナス要素をとりのぞきたいなら」
練習より相談コマンドで解決できるものが多いぞ→72ページ

●「野球より彼女という人は……」
つきあうだけで効果あり。チャンスをいかせ→72ページ

合宿中の練習メニュー

種類	金額	パワフル大学	仏契大学	熱血大学	官僚大学
雑用関係	安い				
	普通				
	高い				
基礎体力関係	安い	ランニング	通常と同じ練習内容	うさぎ飛び	ランニング
	普通	ランニング	通常と同じ練習内容	うさぎ飛び	ランニング
	高い	ランニング	通常と同じ練習内容	うさぎ飛び	ランニング
筋力関係	安い		通常と同じ練習内容	腕立てふせ	
	普通		通常と同じ練習内容	腕立てふせ	
	高い		通常と同じ練習内容	腕立てふせ	
バッティング関係	安い				
	普通		通常と同じ練習内容	素振り千本	
	高い		通常と同じ練習内容	素振り千本	
守備練習関係	安い				
	普通	ノック			守備理論を勉強する
	高い	ノック			守備理論を勉強する
走塁練習関係	安い				
	普通				
	高い	スプリント		階段ダッシュ	
リフレッシュ関係	安い	ストレッチ		ストレッチ	ストレッチ
	普通	ストレッチ		ストレッチ	ストレッチ
	高い	ストレッチ		ストレッチ	ストレッチ
メンタル関係	安い				
	普通				イメージトレーニング
	高い				イメージトレーニング
球速練習関係	安い				
	普通		通常と同じ練習内容	シャドウピッチング	
	高い	通常と同じ練習内容	通常と同じ練習内容	ギブス投げ込み	
コントロール練習関係	安い				
	普通	通常と同じ練習内容			
	高い	通常と同じ練習内容	通常と同じ練習内容		通常と同じ練習内容
変化球練習	安い				
	普通				通常と同じ練習内容
	高い				通常と同じ練習内容

※あかつき大学のメニューは69ページに紹介してあります。

◆投手の能力について◆

【するめ大学以外の大学】

ミートカーソル	2
パワー	20～29
コントロール	100～109
球　速	130～139（官僚大学のみ127～136）
スタミナ	30～39

【するめ大学】

スタミナ	80
変化球	スライダー、カーブ、フォーク、シンカー、シュートの合計が3になるようにつきます 変化球は、以下の順で付きやすくなっています。 スライダー → カーブ → フォーク → シンカー → シュート

上記で設定した値を乱数で以下のように修正する（するめ大学以外）

確率	スタミナ	コントロール	球速	変化球	特殊能力
199／1000	+0	+0	+0	なし	なし
200／1000	+5	+5	+0	なし	回復×
199／1000	+0	+0	+0	スライダー=1	ランナー×
199／1000	+5	+0	+0	なし	不眠症
199／1000	+0	+0	+0	カーブ=1	ピンチ×
3／1000	50に設定	120に設定	145に設定	フォーク=2	肩爆弾、ケガしやすい
1／1000	50に設定	120に設定	145に設定	フォーク=2、カーブ=2	肩爆弾、ひじ爆弾

◆野手の能力について◆

【するめ大学以外の大学】

ミートカーソル　2（右打ち）または3（左・両打ち）

1 乱数を使用して以下のように能力を設定する

確率	パワー ※2	肩力・走力・守備力	特殊能力
199／1000	50～59（乱数）	各7以上で合計が23になるように設定する	センス×
200／1000	50～59（乱数）	各7以上で合計が23になるように設定する	さぼりぐせ ※1
199／1000	50～59（乱数）	各7以上で合計が22になるように設定する	なし
199／1000	50～59（乱数）	各7以上で合計が23になるように設定する	風邪
199／1000	50～59（乱数）	各7に設定する	センス○、虫歯、ムダ遣い
3／1000	100	各10に設定する	ケガしやすい
1／1000	100	各10に設定する	センス○

※1　熱血大学は「さぼりぐせ」の付く項目になった場合は、もう1つ下の特殊能力「なし」の項目になります
※2　官僚大学は、パワーの決定に乱数を使用する方法の場合は、乱数で決まった値から5減らします

2 成長タイプに応じて上記で設定された値に以下の値を加算する

成長タイプ	パワー	ミート	肩力	走力	守備力
おまかせ	0	0	1	1	0
万能タイプ	0	0	0	1	1
1番打者タイプ	−5	1	0	1	0
2番打者タイプ	−10	0	1	1	1
3番打者タイプ	10	1	−1	0	0
4番打者タイプ	30	0	0	−1	−1
8番打者タイプ	−10	−1	1	1	1
マニュアル	0	0	0	0	0

【するめ大学】

パワー	50～59（乱数）
肩力、走力、守備力	各7以上で合計が23になるように設定する

スカウト評価

評価の値	メッセージ
0～15	君は、誰だい？ そこ、じゃまだよ。
16～47	ああ、君ね。 話は、また今度にしてくれ。
48～79	私のことは気にせず練習を続けてくれたまえ。
80～111	おっ、がんばれよ。 期待してるからな。
112～127	プロになる気がある？ うーん・・・、素質はあると思うんだが。
128～143	プロになる気がある？ もうちょっとだけアピールするものがあればなぁ。
144～175	プロ野球選手でもやっていけるんじゃないかなぁ。
176～207	ぜひ、ウチに来てくれ！ 他のチームには行かないでくれよ。
208～247	君は10年に一人の逸材だ契約金は任せておけ！
248～255	君はプロ野球を変える男だ。 最高の契約を用意するよ。 絶対ウチにきてくれ！

パワフル大学

まずはここから。バランスのよい練習がウリだ

まずお世話になるのがこのパワフル大学。基本的な練習は前作と同じなので、無理をせず、タフ度とやる気に注意しながら練習を進めていこう。

初期データ

- 体調 …… 50
- タフ度 …… 50
- やる気 …… 2
- キャプテン評価 …… 80
- チームメイト評価 90
- 監督評価 …… 0
- スカウト評価 …… 0
- 仕送り …… 50000円
- 生活費 …… 40000円
- 部費 …… 5000円

猿橋キャプテン、椿本キャプテン、大倉キャプテンの評価

評価の値	メッセージ
0~15	誰、君?えっ、野球部だって?
16~47	ええっと・・・あっ、君ね。
48~79	ああ、君か。がんばれよ。
80~111	ちょっと目立ってないな。もっとがんばれよ。
112~127	なんとか使えるな。試合に出てもらうかもしれないぞ。
120~143	よくがんばっているな。試合でがんばってもらうぞ。
144~175	うん、なかなかいいぞ。頼りにしているぞ。
176~207	すごいな。君のような新人を待っていたぞ。
208~247	すごいな。君のような新人を待っていたぞ。
240~255	すごいな。君のような新人を待っていたぞ。

練習回数で付く特殊能力

特殊能力の付く練習	練習回数	付く特殊能力
ランニング タイヤ引き	20（25）	ケガしにくい
素振り トスバッティング マシン打撃	20	流し打ち
実戦守備	10	送球○

各練習によるパラメータの増減

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	球速	制球	監督	キャプ	メイト	タフ度	スタミナ
雑用	-6	0	0	0	1	0	0	4	5	6	0	0
球みがき	-5	0	0	0	2	0	0	4	5	6	0	0
球拾い	-5	1	1	0	1	0	0	4	5	6	1	0
ランニング	-12	1	0	-5	0	0	0	4	2	0	10	7
タイヤ引き	-15	2	0	-5	0	0	0	4	2	0	12	8
腕立てふせ	-12	15	-5	-5	0	0	0	0	2	0	2	0
ダンベル	-12	18	-5	-2	0	0	0	0	2	0	3	0
ウェイトトレーニング	-12	20	-5	0	0	0	0	0	2	0	4	0
素振り	-6	4	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0
トスバッティング	-6	5	0	5	0	0	0	0	2	0	0	0
マシン打撃	-6	6	0	6	0	0	0	0	2	0	0	0
ノック	-15	0	3	6	0	0	0	3	3	2	0	0
近距離ノック	-15	0	8	12	0	0	0	3	3	2	0	0
実戦守備練習	-12	0	6	10	5	0	0	3	3	2	0	0
スプリント	-12	0	12	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ベースランニング	-15	0	15	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ストレッチ	8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	2
パートナーストレッチ	10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	4
ポジティブシンキング	10	0	0	0	6	0	0	-2	-2	-2	0	0
イメージトレーニング	10	0	0	0	8	0	0	-2	-2	-2	0	0
めいそう	10	0	0	0	10	0	0	-2	-2	-2	0	0
遠投	-10	0	0	0	0	5(3)	-2	2	2	0	8	0
シャドウピッチング	-10	0	0	0	0	7(5)	-3	2	2	0	9	0
チューブ	-10	0	0	0	0	10(8)	-4	2	2	0	10	0
投げ込み	-5	0	0	0	0	-2(-4)	10	2	2	0	5	0
的当て	-5	0	0	0	0	-5(-7)	13	2	2	0	0	0
コース投げ込み	-5	0	0	0	2	-5(-7)	16	2	2	0	0	0
変化球練習	-12	0	0	0	0	0(-2)	0	2	2	0	0	0

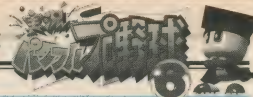
※()内の数値は投球フォームがサイド、アンダースローの場合の数値です。

練習とケガしない度

練習	値	練習	値
雑用		スプリント	50
球みがき		ベースランニング	50
球拾い			
ランニング	80	ストレッチ	
タイヤ引き	50	パートナーストレッチ	
腕立てふせ	80	ポジティブシンキング	
ダンベル	50	イメージトレーニング	
ウェイトトレーニング	50	めいそう	
素振り	80	遠投	80
トスバッティング	80	シャドウピッチング	80
マシン打撃	80	チューブ	80
ノック	35	投げ込み	50
近距離ノック	28	的当て	80
実戦守備練習	50	コース投げ込み	8
		変化球練習	50

数値が大きいほどケガをしやすく、空白の練習はケガをしません。

練習回数でつく特殊能力について

各大学ごとに表示してある、「練習回数でつく能力」の（ ）内の数値は投手の回数を表示しています。また、雑用は、どの大学でもまだ上のレベルがある場合は5回練習すると1段階ずつレベルがあがっていきます。

熱血大学

練習ももち熱血。鉄ゲタは絶対手に入れよう

最初の半年はどうしても部員集めに費やすことになってしまうが、右記の他の部活から引き抜ける選手の半数は押さえておきたいところだ。自分が投手なら、投手はもうとらなくてもいいぞ。

練習回数で付く特殊能力

特殊能力の付く練習	練習回数	付く特殊能力
うさぎ飛び タイヤ引き 鉄ゲタ	20（25）	ケガしにくい
鉄ゲタ	15	逆境○

初期データ

体調	50	チームメイト評価	90	仕送り	50000円
タフ度	50	監督評価	0	生活費	35000円
やる気	2	スカウト評価	0	部費	5000円
キャプテン評価	80				

熱血大学の各クラブにいる固定キャラの能力

野手能力

名前	クラブ	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	投	打	守備位置
斉藤	テニス部	3	70	10	12	9	右	右	投手
黒木	陸上部（砲丸投げ）	3	100	9	12	9	右	右	投手
山田	柔道部	3	90	9	12	10	右	右	捕手
清水	応援団	3	90	10	9	10	右	右	一塁手
高橋	軽音	3	70	9	9	9	右	右	二塁手
酒井	剣道部	4	80	12	12	10	右	右	三塁手
後藤	バレー部	3	80	10	12	12	右	右	遊撃手
佐々木	サッカー部	3	80	13	10	10	右	右	外野手
岡本	陸上部（ランナー）	3	70	14	9	9	右	右	外野手
中村	電脳部	3	70	9	9	9	右	右	外野手
上田	演劇部	3	65	8	8	8	右	右	不定※

投手能力

名前	コントロール	スタミナ	球速	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート
斉藤	130	100	140	2	2	1	0	0
黒木	100	120	143	2	3	0	0	0
上田	90	90	138	2	2	0	0	0

各練習によるパラメータの増減

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	球速	制球	キャプ	メイト	タフ度	スタミナ
熱血草むしり	-5	0	0	0	1	0	0	5	6	0	0
熱血声出し	-5	0	0	0	2	0	0	5	6	0	0
熱血球拾い	-5	1	1	0	1	0	0	5	6	1	0
うさぎ飛び	-12	1	0	-5	0	0	0	2	0	10	7
タイヤ引き	-15	2	0	-5	0	0	0	2	0	12	8
鉄ゲタ	-12	3	0	-5	0	0	0	2	0	12	8
腕立てふせ	-12	15	-5	-5	0	0	0	2	0	2	0
片手腕立てふせ	-12	18	-5	-2	0	0	0	2	0	3	0
指立てふせ	-12	20	-5	0	0	0	0	2	0	4	0
素振り	-6	4	0	4	0	0	0	2	0	0	0
素振り千本	-8	6	0	5	0	0	0	2	0	0	0
ノック	-15	0	3	6	0	0	0	3	2	0	0
根性ノック	-15	0	8	10	2	0	0	3	2	0	0
千本ノック	-15	0	8	12	5	0	0	3			
スプリント	-12	0	12	0	0	0	0	2	0	0	0
階段ダッシュ	-15	0	15	0	0	0	0	2	0	0	0
ストレッチ	8	0	0	1	0	0	0	0	0	5	2
プラス思考	10	0	0	0	6	0	0	-2	-2	0	0
遠投	-10	0	0	0	0	6(4)	-2	2	0	8	0
シャドウピッチング	-10	0	0	0	0	8(6)	-3	2	0	9	0
ギブス投げ込み	-10	0	0	0	0	12(10)	-5	2	0	10	
投げ込み	-5	0	0	0	0	-2(-4)	10	2	0	5	0
的当て	-5	0	0	0	0	-5(-7)	13	2	0	0	0
コース投げ込み	-5	0	0	0	2	-5(-7)	16	2	0	0	
変化球練習	-12	0	0	0	0	0(-2)	0	2	0	0	0

※( )内の数値は投球フォームがサイド、アンダースローの場合の数値です。

練習とケガしない度

練習		練習	
熱血草むしり		スプリント	50
熱血声出し		階段ダッシュ	50
熱血球拾い			
うさぎ飛び	80	ストレッチ	
タイヤ引き	50		
鉄ゲタ	50		
腕立てふせ	80	プラス思考	
片手腕立てふせ	50		
指立てふせ	50		
素振り	80	遠投	80
素振り千本	80	シャドウピッチング	80
		ギブス投げ込み	80
ノック	35	投げ込み	50
根性ノック	28	的当て	80
千本ノック	28	コース投げ込み	80
		変化球練習	50

数値が大きいほどケガをしやすく、空白の練習はケガをしません。

上田はとっても使える選手だ。

演劇部の上田くんは、どこの守備もできるオールマイティプレイヤーだ。なので、足りないポジションがある場合は、なんとしても彼を引き抜いておくのがいいぞ。また、上田くんは、守備によって能力値が変動するぞ。あと1人足りないって時には、迷わず演劇部を訪れて、上田くんをゲットしておこう。

学業と勉強の両立ができちゃいます

ここでのキーポイントは「勉強」だ。体力回復にも使えるので積極的に行おう。特に投手の場合は新変化球を覚えられるチャンスもあるぞ（詳しくは73ページを見てみてね）。

初期データ

- 体調 ……… 50
- タフ度 ……… 50
- やる気 ……… 2
- キャプテン評価 ……… 80
- チームメイト評価 90
- 監督評価 ……… 0
- スカウト評価 ……… 0
- 学力 ……… 120
- 仕送り ……… 100000円
- 生活費 ……… 70000円
- 部費 ……… 10000円

練習回数で付く特殊能力

特殊能力の付く練習	練習回数	付く特殊能力
ランニング 外野ポール間走 バックペダル走	20（25）	ケガしにくい
実戦守備	10	送球○

矢部キャプテンの評価

評価の値	メッセージ
0～15	ダメでやんす。いくら親友でも、ダメでやんす。
16～47	うーん。ダメでやんすね。
48～79	もっとがんばって欲しいでやんす。
80～111	もうちょっとだけがんばって欲しいでやんす
112～127	試合に出したいでやんす。
128～143	試合に出てもらうでやんす。
144～175	期待してるでやんす。
176～207	たよりにしているでやんす。
208～247	すごいでやんす。プロなみの実力でやんす。
248～255	すごいでやんす。プロでも活躍して欲しいでやんす。

各練習によるパラメータの増減

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	球速	制球	監督	キャプ	メイト	タフ度	スタミナ
雑用	-6	0	0	0	2	0	0	4	5	6	0	0
球みがき	-5	0	0	0	4	0	0	4	5	6	0	0
球拾い	-5	1	1	0	2	0	0	4	5	6	1	0
ランニング	-12	1	0	-5	0	0	0	4	2	0	10	7
外野ポール間走	-15	2	0	-5	0	0	0	4	2	0	12	8
バックペダル走	-15	3	0	-5	0	0	0	4	2	0	12	10
腕立てふせ	-12	10	-5	-5	0	0	0	0	2	0	2	0
素振り	-6	4	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0
ティーバッティング	-6	4	0	5	0	0	0	0	2	0	0	0
ノック	-15	0	3	8	0	0	0	3	3	2	0	0
守備理論を勉強する	-6	0	0	6	0	0	0	3	3	2	0	0
実戦守備練習	-15	0	8	12	5	0	0	3	3	2	0	0
スプリント	-12	0	12	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ミニハードル	-12	0	13	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ストレッチ	8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	2
PNF	12	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	4
イメージトレーニング	10	0	0	0	12	0	0	-2	-2	-2	0	0
めいそう	10	0	0	0	20	0	0	-2	-2	-2	0	0
遠投	-10	0	0	0	0	5(3)	-2	2	2	0	8	0
シャドウピッチング	-10	0	0	0	0	7(5)	-3	2	2	0	9	0
投げ込み	-5	0	0	0	0	-2(-4)	12	2	2	0	5	0
的当て	-5	0	0	0	0	-5(-7)	14	2	2	0	0	0
コース投げ込み	-5	0	0	0	2	-5(-7)	17	2	2	0	0	0
変化球練習	-12	0	0	0	0	0(-2)	0	2	2	0	0	0

※( )内の数値は投球フォームがサイド、アンダースローの場合の数値です。

練習とケガしない度

練習		練習	
雑用		スプリント	50
球みがき		ミニハードル	50
球拾い			
ランニング	80	ストレッチ	
外野ポール間走	50	PNF	
バックペダル走	50		
腕立てふせ	80	イメージトレーニング	
		めいそう	
素振り	80	遠投	80
ティーバッティング	80	シャドウピッチング	80
ノック	35	投げ込み	50
守備理論を勉強する		的当て	80
実戦守備練習	50	コース投げ込み	80
		変化球練習	50

数値が大きいほどケガをしやすく、空白の練習はケガをしません。

はみだしサクセス情報。その1

●官僚大学のマネージャー、裏口くんはいろんな変化球を教えてくれる。球種の多いピッチャーを作りたいときはオススメだ。

●野手で守備位置のコンバートをしたいときは2代目キャプテンの椿本先輩に相談しよう。体調を整えてから、ね。

仏契大学

大豪月にいかに気に入られるかが勝負だ

とにかく大豪月に気に入られることが先決。最初の1年を「雑用」に費やしてもいいくらいだ。レギュラーになっても、油断は禁物。つねに大豪月の評価に注意しておこう。

初期データ

項目	値	項目	値	項目	値
体調	50	チームメイト評価	90	仕送り	50000円
タフ度	50	監督評価	0	生活費	36000円
やる気	2	スカウト評価	0	部費	2000円
キャプテン評価	80	大豪月評価	130		

大豪月の評価

評価の値	メッセージ
0~15	やる気が無いのなら、さっさとやめろ。
16~47	やる気が無いのならやめろ!
48~79	野球をやる気があるのか?練習をしろ!
80~111	野球は練習をしなければうまくはなれないぞ。練習をしろ!
112~127	少しは野球というものがわかってきたようだな。練習をしろ!
128~143	少しは使えるようだな。試合に出たければ練習をしろ!
144~175	まずまずだな。試合で使ってやるかもしれないぞ!
176~207	頑張っているようだな。試合で実力をみせてみろ。
208~247	期待しているぞ。お前が試合で活躍するのを楽しみにしているぞ!
248~255	お前はこの大豪月の自慢だ。野球に人生をかけろ!

練習回数で付く特殊能力

特殊能力の付く練習	練習回数	付く特殊能力
走り込み	20(25)	ケガしにくい
タイマンスクワット 剣山腕立て ダンベル	20	ブロック○(捕手) 体当たり(捕手以外)

各練習によるパラメータの増減

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	球速	制球	監督	キャプ	メイト	タフ度	スタミナ
雑用	-6	0	0	0	1	0	0	4	5	6	0	0
草むしり	-5	0	0	0	1	0	0	4	5	6	0	0
声出し	-5	0	0	0	2	0	0	4	5	6	0	0
走り込み	-15	3	0	-5	0	0	0	4	2	0	12	10
タイマンスクワット	-18	18	-5	-5	0	0	0	0	2	0	2	0
剣山腕立てふせ	-18	20	-5	-4	0	0	0	0	2	0	3	0
ダンベル	-18	22	-5	-2	0	0	0	0	2	0	4	0
素振り千本	-8	6	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0
鉄バット振り	-9	7	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0
丸太振り	-10	8	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0
ノック	-15	0	6	6	0	0	0	3	3	2	0	0
地獄ノック	-15	0	6	12	0	0	0	3	3	2	0	0
スプリント	-12	0	12	0	0	0	0	0	2	0	0	0
のこぎりダッシュ	-15	0	18	0	0	0	0	0	2	0	0	0
練習をサボる	10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	-1	0
妄想	10	0	0	0	6	0	0	-2	-2	-2	0	0
油風呂	0	0	0	0	12	0	0	0	0	0	0	0
遠投	-12	0	0	0	0	5(3)	-2	2	2	0	8	0
ホーガン投げ	-10	0	0	0	0	10(8)	-4	2	2	0	9	0
投げ込み	-5	0	0	0	0	-2(-4)	10	2	2	0	5	0
的当て	-5	0	0	0	0	-5(-7)	13	2	2	0	0	0
変化球練習	-12	0	0	0	0	0(-2)	0	2	2	0	0	0

※( )内の数値は投球フォームがサイド、アンダースローの場合の数値です。

練習とケガしない度

練習	値	練習	値
雑用		スプリント	50
草むしり		のこぎりダッシュ	35
声出し			
走り込み	50	練習をサボる	
タイマンスクワット	80	妄想	
剣山腕立てふせ	50	油風呂	
ダンベル	50		
素振り千本	80	遠投	80
鉄バット振り	80	ホーガン投げ	80
丸太振り	80		
ノック	35	投げ込み	50
地獄ノック	28	的当て	80
		変化球練習	50

数値が大きいほどケガをしやすく、空白の練習はケガをしません。

はみだしサクセス情報。その2

●家賃があがったり国民年金を納めなきゃいけなくなったら母さんに電話。仕送りをちょっとずつ増やしてくれるぞ。

●野手も投手も、フォームチェンジは江崎くんに相談してみよう。投手の場合、まれに珍しいフォームになることも……。

あかつき大学

ライバル猪狩と競う。超エリート大学

三軍から二軍にあがるのは簡単だが、野手で一軍に残留するのはかなりハード。野手ならミート重視で成長させるほうがいいだろう。反対に投手を育成するのはかなり楽。しかもとってもいい投手が作れるので、内容は厳しく見えるが、投手育成をするなら、あかつき大学でプレイすることをおすすめしておく。

練習回数で付く特殊能力

特殊能力の付く練習	練習回数	付く特殊能力
ランニング 外野ポール間走 バックペダル走	20（25）	ケガしにくい

初期データ

体調	50	チームメイト評価	90	仕送り	90000円
タフ度	50	監督評価	0	生活費	60000円
やる気	2	スカウト評価	0	部費	17000円
キャプテン評価	80				

● 猪狩初期データ ●

投打	左投げ、左打ち	守備力	7
ミート	3	球速	145km/h
パワー	110	コントロール	140
走力	8	スタミナ	100
肩力	9	変化球	スライダー3、カーブ3

『パワプロ4』以来、久々にチームメイトになる猪狩くん。投手として対戦するのは、かなり手強い相手だが、味方になってくれれば、これほど頼もしい選手もいないはずだ。また、彼がキャプテンになった場合に相談すると、かなりの確率でマイナス効果がついてしまうので、なるべく相談しないようにしたほうがいい。逆に、マイナス要素がついてしまったら、彼に相談しよう。そのマイナス要素を消してくれるぞ。ここは、がんばって捕手を育成して、猪狩くんとバッテリーを組むのはどうだろうか? 一軍昇格は、かなり厳しいがぜひトライしてくれ。

各練習によるパラメータの増減(三軍・二軍)

三軍

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	球速	制球	監督	キャプ	メイト	タフ度	スタミナ
草むしり	-8	0	0	0	1	0	0	4	5	6	0	0
声出し	-6	0	0	0	2	0	0	4	5	6	0	0
打席立ち	-6	0	0	0	2	0	0	4	5	6	0	0
ランニング	-16	1	0	-5	0	0	0	4	2	0	8	7
腕立てふせ	-15	13	-5	-5	0	0	0	0	2	0	2	0
素振り	-8	4	0	3	0	0	0	0	2	0	0	0
キャッチボール	-10	0	2	3	0	0	0	2	2	2	0	0
スプリント	-16	0	10	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ストレッチ	8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	2
ポジティブシンキング	10	0	0	0	5	0	0	-2	-2	-2	0	0
壁当て	-12	0	0	0	0	2(0)	1	2	2	0	4	0

二軍

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	球速	制球	監督	キャプ	メイト	タフ度	スタミナ
球拾い	-6	1	1	0	1	0	0	4	5	6	1	0
ランニング	-16	1	0	-5	0	0	0	4	2	0	9	7
腕立てふせ	-15	14	-5	-5	0	0	0	0	2	0	2	0
素振り	-8	4	0	4	0	0	0	0	2	0	0	0
ノック	-20	0	2	6	0	0	0	3	3	2	0	0
スプリント	-16	0	11	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ストレッチ	8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	2
ポジティブシンキング	10	0	0	0	5	0	0	-2	-2	-2	0	0
打撃投手	-12	0	0	0	0	2(0)	2	2	2	0	6	0
変化球練習	-16	0	0	0	0	0(-2)	0	2	2	0	0	0

練習とケガしない度(二軍、三軍)

二軍		三軍	
球拾い		草むしり	
		声出し	
		打席立ち	
ランニング	80	ランニング	80
腕立てふせ	80	腕立てふせ	80
素振り	80	素振り	80
ノック	35	キャッチボール	80
スプリント	50	スプリント	50
ストレッチ		ストレッチ	
ポジティブシンキング		ポジティブシンキング	
打撃投手	80	壁当て	80
変化球練習	50		

数値が大きいほどケガをしやすく、空白の練習はケガをしません。

はみだしサクセス情報。その3

●投手であかつき大学の昇級試験を受けるときは、落ちる変化球を多用してみよう。猪狩くん相手でも満点を取れるぞ。

●4年生の春に入部してくる熊谷くん。キャッチャーの彼は特殊変化球を教えてくれることがあるぞ。要チェック！

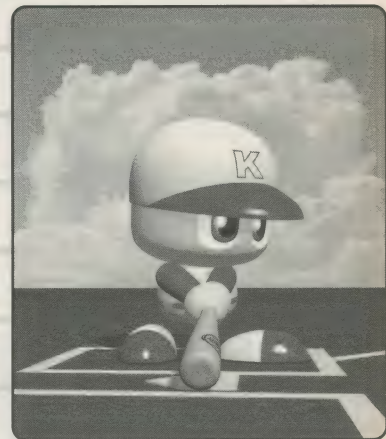
猪狩キャプテンの評価

評価の値	メッセージ
0~15	ダメだな。 基礎ができてないな。
16~47	まだまだだな。 かなり練習しないとな。
48~79	もっと練習して欲しいな。
80~111	もう少し練習してほしいな。
112~127	試合に出したいな。
128~143	試合に出てもらおうかな。
144~175	期待してるぞ。
176~207	たよりにしているぞ。
208~247	すごいやつだな。 プロなみの実力だな。
248~255	すごいやつだな。 プロでも活躍できそうだな。

合宿中の練習メニュー

種類	金額	一軍	二軍	三軍
[illegible]関係	安い		通常と同じ練習内容	通常と同じ練習内容
	普通		通常と同じ練習内容	通常と同じ練習内容
	高い		通常と同じ練習内容	通常と同じ練習内容
基礎体力関係	安い	ランニング	ランニング	ランニング
	普通	ランニング	ランニング	ランニング
	高い	ランニング	ランニング	ランニング
バッティング関係	安い			
	普通			
	高い	マシン打撃		
守備練習関係	安い			
	普通	実戦守備練習		
	高い	実戦守備練習		
走塁練習関係	安い			
	普通	ミニハードル		
	高い	ミニハードル		
リフレッシュ関係	安い	ストレッチ		
	普通	ストレッチ		
	高い	ストレッチ		
球速練習関係	安い			
	普通	通常と同じ練習内容		
	高い	通常と同じ練習内容		
コントロール練習関係	安い			
	普通	通常と同じ練習内容		
	高い	通常と同じ練習内容		
変化球練習	安い			
	普通			
	高い	通常と同じ練習内容		

サクセス大学別データ

●あかつき大学

各練習によるパラメータの増減（一軍）

練習内容	体調	筋力	敏捷	技術	精神	球速	制球	監督	キャプ	メイト	タフ度	スタミナ
ランニング	-16	2	0	-5	0	0	0	4	2	0	11	7
外野ボール間走	-20	3	0	-5	0	0	0	4	2	0	13	8
バックペダル走	-20	4	0	-5	0	0	0	4	2	0	13	10
腕立てふせ	-15	16	-5	-5	0	0	0	0	2	0	3	0
ダンベル	-15	19	-5	-2	0	0	0	0	2	0	4	0
ウェイトトレーニング	-15	21	-5	0	0	0	0	0	2	0	5	0
ティーバッティング	-8	5	0	6	0	0	0	0	2	0	0	0
トスバッティング	-8	6	0	6	0	0	0	0	2	0	0	0
マシン打撃	-8	7	0	7	0	0	0	0	2	0	0	0
ノック	-20	0	3	7	0	0	0	3	3	2	0	0
近距離ノック	-20	0	9	13	0	0	0	3	3	2	0	0
実戦守備練習	-16	0	7	11	5	0	0	3	3	2	0	0
スプリント	-16	0	13	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ミニハードル	-16	0	14	0	0	0	0	0	2	0	0	0
パラシュートラン	-20	0	16	0	0	0	0	0	2	0	0	0
ストレッチ	8	0	0	2	0	0	0	0	0	0	6	2
メディスンボール	10	0	0	2	0	0	0	0	0	0	6	3
PNF	12	0	0	2	0	0	0	0	0	0	9	4
ポジティブシンキング	10	0	0	0	9	0	0	-2	-2	-2	0	0
イメージトレーニング	10	0	0	0	12	0	0	-2	-2	-2	0	0
めいそう	10	0	0	0	15	0	0	-2	-2	-2	0	0
遠投	-12	0	0	0	0	5(3)	-2	2	2	0	8	0
シャドウピッチング	-12	0	0	0	0	7(5)	-3	2	2	0	9	0
チューブ	-12	0	0	0	0	10(8)	-4	2	2	0	10	0
投げ込み	-6	0	0	0	0	-2(-4)	10	2	2	0	5	0
的当て	-6	0	0	0	0	-5(-7)	13	2	2	0	0	0
コース投げ込み	-6	0	0	0	2	-5(-7)	16	2	2	0	0	0
変化球練習	-16	0	0	0	0	0(-2)	0	2	2	0	0	0

※( )内の数値は投球フォームがサイド、アンダースローの場合の数値です。

練習とケガしない度（一軍）

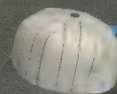
		スプリント	50
		ミニハードル	50
		パラシュートラン	80
ランニング	80	ストレッチ	
外野ボール間走	50	メディスンボール	
バックペダル走	50	PNF	
腕立てふせ	80	ポジティブシンキング	
ダンベル	50	イメージトレーニング	
ウェイトトレーニング	50	めいそう	
ティーバッティング	80	遠投	80
トスバッティング	80	シャドウピッチング	80
マシン打撃	80	チューブ	80
ノック	35	投げ込み	50
近距離ノック	28	的当て	80
実戦守備練習	50	コース投げ込み	80
		変化球練習	50

数値が大きいほどケガをしやすく、空白の練習はケガをしません。

はみだしサクセス情報。その4

●熱血大学ではチームメイトのやる気にも気をつけよう。こまめにご飯でもおごってあげることが大切だ。またお菓子の買い出しも有効だぞ。

サクセスおまけデータ

他にも役立つデータは山盛りいっぱい!! 可能な限りこのページで紹介していくので、チェックしてみてくれ。

監督評価（パワフル大学、あかつき大学、官僚大学）

評価の値	メッセージ
0~15	早く野球の基礎を身につけてくれ。今のままじゃ使えん。
16~47	大学野球のレベルじゃない。もっともっと練習だ！
48~79	球になれてきたか？光るモノはあるんだが、みがき方がたりないぞ。
80~111	もっときたえれば・・・なんとかなるかもな。練習だ！
112~127	まあまあだな。頑張って練習しろ。
128~143	期待しているぞ。まあ、全国レベルの連中と比べると見おとりするが。
144~175	頼りにしているぞ。日本でもお前ほどの奴は、そうはいないからな。
176~207	なかなかやるじゃないか。プロでメシが食えるぞ。
208~247	たいしたもんだ。プロに行け。行かなくてどうする！
248~255	お前は俺の自慢だ。プロ野球を、変えてこい！

チームメイト評価

評価の値	メッセージ
0~15	・・・。まだ野球部にいたの？
16~47	・・・。やる気、あるのかなぁ？
48~79	はっきり言って、たよりないなぁ。
80~111	まあ、がんばってはいるけど・・・。
112~127	よくやっているよ。もっと、がんばろうぜ。
128~143	いっしょにがんばろう。
144~175	結構いい奴だな。いっしょにがんばろうぜ！
176~207	お前はいい奴だよ。みんなそう思ってるぞ。
208~247	お前と野球ができてよかったよ。
248~255	スッゲェいい奴だな。いっしょに野球ができてうれしいよ。

病気・ケガ治療率とその内容

病気の種類	治療で治る確率	影響
不眠症	50／100	夜眠れず疲れがたまる（週の終わりに体調が10下がる）
虫歯	57／100	痛くて力が入らない（練習しても筋力ポイントが上がらない）
爪が割れる	57／100	痛くて投球練習ができない（球速、変化球、コントロールが上がりにくくなる）
風邪	45／100	風邪でやる気がなくなる（1／2の確率でやる気が1下がる）
センス○	治療では治りません	能力が上がりやすい（能力UP時に必要ポイント数が1割低くなる）
センス×	治療では治りません	能力が上がりにくい（能力UP時に必要ポイント数が1割高くなる）
ケガしにくい	治療では治りません	ケガしにくい（練習時の故障率が低くなる）
ケガしやすい	治療では治りません	ケガしやすい（練習時の故障率が高くなる）
サボりぐせ	治療では治りません	練習をサボる（練習を1／4の確率でサボる）
恋の病	治療では治りません	彼女のことで頭がいっぱい（1／4の確率で彼女へ電話するだけになる）
弱気	治療では治りません	自分に自信がなくなる（週の終わりに1／2の確率でやる気が1下がる）

※治療ではなおらないものは、あの博士に頼んでみよう……

チームメイトの能力

【固定のチームメイトの能力】

名前	主人公との学年の差	ミート	パワー	走力	肩力	守備力	投	打	守備位置	
猿橋	＋2	3	70	9	9	10	右	右	二塁手	※1
椿本	＋1	3	80	8	9	9	右	左	三塁手	※1
大倉	＋2	3	70	9	9	10	右	右	二塁手	※2
非道	＋2	3	120	5	10	5	右	右	捕手	※3
田中	＋2	3	60	2	8	8	右	右	一塁手	※4
鮫島	＋2	3	110	9	10	11	右	左	三塁手	※4
江崎	－1	3	70	10	10	10	右	右	投手	※5
豆山	－1	3	80	10	9	10	右	右	二塁手	※5
熊谷	－2	3	100	8	11	11	右	左	捕手	※5

※1　パワフル大学のみ　※2　官僚大学のみ　※3　仏契大学のみ
※4　するめ大学のみ　※5　熱血大学以外の大学

【江崎の投手用の能力】

球速=140、コントロール=110、スタミナ=100、スライダー=2、カーブ=3

サクセス大学別データ
SUCCESS
●サクセスおまけデータ

取得能力一覧

種類	効果	投手	野手	筋力	敏捷	技術	精神	条件
				買うのに必要なもの				
アベレージヒッター	ヒットが出やすい	×	○	20	60	60	45	ミートカーソルがB以上
パワーヒッター	ホームランが出やすい	×	○	100	10	20	0	パワーが120以上
バント○	バントがうまく転がりやすい	○	○	0	0	30	3	
対左投手○	左投手相手に打力アップ	×	○	0	20	50	20	
チャンス○	得点チャンスに打力アップ	×	○	0	10	10	40	
内野安打	打った直後のスタートが速い	×	○	0	80	40	15	走力が12以上
ヘッドスライディング	きわどいとき一塁に滑り込む	×	○	0	20	20	20	
盗塁○	盗塁のスタートが速い	×	○	0	60	30	40	走力が12以上
送球○	送球があまりそれない	×	○	20	20	50	0	肩力が10以上
キャッチャー○	投手の能力をうまく引き出す	×	○	20	20	50	50	
キャッチャー◎	投手の能力を最高に引き出す	×	○	20	20	60	60	キャッチャー○が必要
体当たり	クロスプレーの時、捕手をはねとばす	×	○	30	0	0	0	
ブロック○	滑り込んでくるランナーをはねとばす	×	○	40	0	20	30	

チームメイトの能力アップについて

野手について ● 通常の能力アップ

以下の確率で各選手の能力はあがる

確率	変化する内容
1／3	パワーが１上がる
1／24	走力が１１より小さいとき、走力が１上がる
1／24	肩力が１１より小さいとき、肩力が１上がる
1／24	守備力が１１より小さいとき、守備力が１上がる

野手について ● 自分がキャプテンのときの能力アップ

上記の「通常の能力アップ」に加えて、指示した練習内容に応じて以下の能力アップがある

指示した練習内容	確率	変化する内容
ミートカーソルUP	1／15	ミートカーソルが5より小さいとき、ミートカーソルが1上がる
パワーUP	2／3	パワーが1～2（乱数）上がる
走力UP	1／10	走力が13より小さいとき、走力が1上がる
肩力UP	1／10	肩力が13より小さいとき、肩力が1上がる
守備力UP	1／10	守備力が13より小さいとき、守備力が1上がる

投手について ● 通常の能力アップ

以下の確率で各選手の能力はあがる

確率	変化する内容
1／12	球速が１上がる
1／2	コントロールが１上がる

投手について ● 自分がキャプテンのときの能力アップ

上記の「通常の能力アップ」に加えて、指示した練習内容に応じて以下の能力アップがある

指示した練習内容	確率	変化する内容
球速UP	1／4	球速が145より小さいとき、球速が1上がる
変化球UP	1／22	カーブが1上がる
	1／22	フォークが1上がる
	1／25	スライダーが1上がる
スタミナUP	毎週	スタミナが5上がる
コントロールUP	毎週	コントロールが2上がる

チームメイトのヤル気について

チームメイトのヤル気は０～２５５の範囲で変化します。

チームメイトのヤル気は、チームメイト評価によって、毎週、以下の値が加算されます。

チームメイト評価の値	ヤル気に加算される値
０～５１	−6 ～ +2（乱数）
５２～１０２	−5 ～ +3（乱数）
１０３～１５３	−4 ～ +4（乱数）
１５４～２０４	−3 ～ +5（乱数）
２０５～２５５	−2 ～ +6（乱数）

●熱血大学のみ、上記の修正にくわえて、毎週、４減算されます。

●熱血大学のみ、矢部君以外のチームメイトのヤル気が３０未満になった場合、ヤル気が３０未満になったチームメイトは退部します。ただし、該当するチームメイトが複数いる場合でも、1週間に1人ずつしか退部しません。

特殊な設定

以下の内容は１／２の確率で発生する

名前	顔	守備位置	変化する内容（1／2の確率）
王	黄	野手	バッティングフォームが一本足になる
野茂	黄	投手	投球フォームがトルネードになる

サクセス大学別データ

SUCCESS

●サクセスおまけデータ

イベントデータ

忘れちゃいけないイベントデータ。これで能力があがるものもあるぞ。ただ、ぼんやりイベントをするのではなく、しっかりチェック。

●「相談」することによって得られる効果

意外に忘れがちな相談イベント。でも実はこれけっこうおいしいのだ。いろいろと試してみよう。

●「江崎」に相談

プレイヤーの後輩として入部してくる「江崎」。実は彼のアドバイスはとっても効果的なんだ。

●「江崎」のアドバイス

●「弱気」の時に江崎に相談すると江崎の言葉で目が覚める。

●「フォーム」の確認。江崎が「今のままでいい」と答えるとメンタル系練習コマンドレベルUP

●「フォーム」の確認。江崎が「オーバースローに」と答え、承諾すると、5%の確率で球速が1km/hアップ。25%の確率で制球力ー5。

●同様に「スリークォーターに」と言われ承諾すると、5%の確率で制球力+5。25%の確率で球速がー1km/h。

●同様に「サイドスローにorアンダースローに」で5%の確率で得意変化球のキレ+1。25%の確率で球速ー1km/h。

●同様に「スタンダード打法」で20%の確率でミート+1、パワー+8。35%の確率で、ミートがー1、パワーがー10。5%の確率で三振男になり、ミートー1、パワーがー10。

●その他、打法も試してみよう。

●「椿本」に相談

先輩である椿本。条件が厳しいものの、かなりの項目が用意されている。一部を紹介するぞ。

●「椿本」のアドバイス

●「ランニング」イベントで体調が90以上なら、次回の相談でアドバイスを受けられる。体調ー40、キャプテン評価+5、やる気+1。「ランニング」で体調が90未満の場合は、体調ー40〜ー10。

●「守備」について、相談した場合、守備力がAならそのまま。走力が6以下で肩力が14以上なら「キャッチャーへのコンバート」が可能。同様に、守備も肩も12未満で足が12以上なら「外野」。パワーが80以上なら「ファースト」。

●同様に守備が12未満でミートが3以下で、肩が12以上なら「サード」へ。

●コンバートを受諾すると10%の確率でなにもなし。10%の確率で守備力ー1。80%の確率で守備力ー1、肩力ー1。

●「猪狩」に相談

これは「あかつき大学」だけの特権だ。なんとか猪狩となかよくなって相談してみよう。

●「猪狩」と話す

●猪狩に問題を指摘される。やる気が3未満なら猪狩失望で、チームメイト評価ー3、キャプテン評価ー5。10%の確率で投手なら「四球男」「回復×」「一発病」「対左打者×」「ランナー×」「スロースターター」「寸前×」「ピンチ×」「短気」に。野手なら「バント×」「対左投手×」「盗塁×」「送球×」「三振男」「ムード×」「チャンス×」になってしまうので注意だ。

●各マイナス項目がついている時に猪狩に相談。すると各マイナス項目がとれる。ただし50%の確率で他のマイナス要素がつく場合もある。

●相談時に投手で速球が150km/h以上、総変化量合計が12以上、制球力が9以上、スタミナが151以上。野手で各項目がAのいずれかなら95%の確率で、チームメイト評価+5、キャプテン評価+5。

●彼女評価

一番気になるのはコレかもしれないと言う人はイベントでチェックしてみよう。

●「電話」

「おしゃべり」なら彼女評価+20。「悩み事を相談」なら弱気でなくなり、彼女評価+20。「デートに誘う」なら彼女評価+20に。

●「合宿」

春菜の場合、やる気+1、体調+20、彼女評価+20。
愛の場合、やる気+2、彼女評価+20。その他の彼女でやる気2以上なら、体調+40、彼女評価+20。やる気2未満なら、やる気+2、彼女評価+20。

●「その他」

春菜に相談すると25%の確率で「春菜ドリンク」がもらえる。飲むと1/3の確率で材料が調合され、体調が91以上になると「鼻血」で体調ー50、タフ度ー5、春菜評価+12。体調が90以下の時は、春菜評価+10。

毎週の減少評価について

大豪傑や彼女のプレイヤーへの評価は毎週常に減少している。電話をかけるなどして、評価をあげよう。表の数値は減少している数値だ。

【大豪月の毎週の評価の減少値】

普通	-3
小豪月の時	-2
中豪月の時	-1

【彼女評価の毎週の減少値】

春菜	6	くるみ	7
愛	8	千秋	12
京子	10	真夏	17
冬美	14	徳子	5

ただし神龍石（本物）を持っていると1/2になる

官僚大の練習ひらめきデータ

官僚大では「勉強」することによって、新しい練習をひらめく時がある。以下はその確率データだ。

【ノーマル勉強】

練習をひらめく可能性がある。

判定は次の通り。ただし同じ種類の物はレベルの低い物からひらめいていく。

	必要学力	その他
ボール走	150	タフ度50以上
バック走	160	タフ度80以上
守備理論	180	守備力11以上
実践守備	200	守備力13以上
PNF	180	
瞑想	181	弱気である

練習をひらめいた時 【変化】 体調+8

ひらめかない時普通に勉強 【変化】 学力+25　体調+10

【裏口がやってくる】

チームメイト評価120未満

「では、私は1分1秒を大切にしますので失礼します。」

【変化】 学力+18　体調-5

チームメイト評価120以上

50%の確率 「裏口の新変化球練習」へ

50%の確率 「では、私は1分1秒を大切にしますので失礼します。」

【変化】 学力+18　体調-5

ハミダシワザ紹介

ヤクルトのユニフォームが最新のものに替わる

今シーズンから採用になったヤクルトのビジター用のユニフォームがさっそく登場するワザを入手。モードセレクト画面で下記のコマンドを入力すると、入力音とともに『パワプロ6』と書かれていたものが『パワプロ6'』になりユニフォームが変更。コマンド入力以降は自動的にセーブされるぞ。

コマンド C↓、C→、C←、C↓、C←、C←、Zトリガー、C→、C←、C→、C←、スタートボタンの順番で押す

仏契大『妨害工作』イベント

＜エコ・マーケット作戦＞

【古くなった道具を売る作戦】

官僚大学には売れない

【変化】 体調-10　やる気-1　監督評価-3

売れる確率　（やる気×10+50）％

ただし熱血大学は+30%される

何か売れた時、監督評価+20

	お金	相手チームに与える影響
ひび割れバット	+10000	ミートカーソルが小さくなる
穴あきスパイク	+3000	走力が下がる
ぼろぼろグローブ	+5000	守備力が下がる
ぼろぼろボール	+500	投手能力が下がる

売れなかった時 【変化】 体調-10　監督評価-3

＜信頼できるヘビ作戦＞

【部室のロッカーに隠れて秘密を聞き出す作戦】

50%の確率

【変化】 監督評価+23

相手チームのミット移動が見えるようになる

20%の確率

「俺、実は恋してるんだ・・・」

【変化】 監督評価-5

10%の確率 官僚大の場合はこのイベントはおこらない

「ここで着替えちゃおー。」

【変化】 監督評価-6　やる気-1

20%の確率

野手「お前のバッティング、もう少しヒジを・・・」

【変化】 技術ポイント+5　監督評価+5

投手「お前の投げる時に腕のフリをもう少し・・・」

【変化】 コントロールポイント+5　監督評価+5

＜人のウワサも75日作戦＞

【悪い評判を流す】

成功確率85%

成功の場合

【変化】 監督評価+25　スカウト評価+8

失敗の場合 【変化】 監督評価-1　体調-15

＜ツミ深き者はコウベをたれる作戦＞

【グラウンドにお金を落として地面が気になるようにする】

お金が5000円無いとき

【変化】 監督評価-5

お金が5000円あるときは必ず成功

【変化】 お金-5000

相手チームの走塁CPUレベルが下がる

監督評価+30

＜ロンリーポッチ作戦＞

【部室に犬を入れる作戦】

10%確率　犬にかまれる

【変化】 体調-5　監督評価-5　打撲

9%確率

「あれっ、みんな犬で盛り上がっている・・・。」

【変化】 監督評価-5　やる気-1

9%確率「あっ、あの犬寝てしまいやがった！」

【変化】 監督評価-3　やる気-1

72%の確率　「フフフ、作戦成功だな。」

【変化】 監督評価+25

相手チームのやる気が下がる

＜信じる者はだまされる作戦＞

【ニセの投球サインを教える】

成功確率80%ただしあかつきは20%

成功の場合 【変化】 監督評価+30

相手チームの変化球表示が見える

失敗の場合 【変化】 監督評価-5　体調-15

＜恋のから騒ぎ作戦＞

【ニセのラブレターで相手チームを混乱させる】

官僚大学は男マネージャーなので失敗する

【変化】 監督評価-30　**成功確率85%**

成功の場合

「この手紙がきっかけで敵チームの守備連携が悪くなった。」

【変化】 監督評価+25

相手チームの守備CPUレベルが下がる

失敗の場合

「あれっ、みんな盛り上がってるぞ・・・。」

【変化】 監督評価-5

＜タダより高いものはない作戦＞

【くさった弁当を部室においてくる】

相手チームが官僚大の場合

「気持ち悪いから捨てちゃえー！」

熱血大以外は50%の確率で成功 熱血大は必ず失敗

成功の場合 【変化】 監督評価+35

相手チームの調子がかなり悪くなる

失敗の場合

「おかしいなー、確かくさってたはずなんだけどなぁ。」

【変化】 体調-30　やる気-3　監督評価-5

＜雨上がりの夕焼け作戦＞

【バットの色を変えて打撃を悪くする】

必ず成功する

【変化】 監督評価+30

相手チームの打撃CPUレベルが下がる

［ドラマティックペナントデータ］

キャンプでの練習をデータで大公開!!

とにかく奥の深すぎる「ドラマティックペナント」。このキャンプひとつをとってもどれだけやりこんでも、その内容を全部把握することは難しいだろう。そこで、このデータの登場だ。目安となるのは「体力」。同じような内容の練習も「体力」が減る数値が少ない方を選んだ方がベターだ。表を参考に自分なりにチェックしておこう。

「ドラマティックペナント」の流れ

1 キャンプイン

まずは、キャンプで選手を育成しよう。キャンプは1～6クールまであり、それぞれクールによって練習を指示することができるぞ。またそのクールでないと登場しない練習もあるので注意だ。

2 アレンジチームに登録

キャンプが終わると、そのチームは自動的にアレンジチームに登録される。いくつか作ってみて、キャンプの成果と手応えを感じてみるのがいいだろう。

3 ペナント

ペナントが始まっても「調整」という形で選手を育成できる。キャンプで物足りなかった選手も「調整」に出してみると効果があるぞ。

これさえあれば キャンプインも怖くなくなるのだ

データの見方

各数値の表記の仕方に注意

●ミート、パワー、走力、肩力、守備力、球速、制球力、スタミナ、変化球の9項目については、表組みの数値を加算して、それが合計50に達すれば、その能力が1つあがるようになっている。例えば、現在の走力が「9」である時、表組みではその練習によって数値が「6」あがると表記されている場合、その練習を9回行うことで合計が「54」に達し、走力が「9」から「10」にあがるということ。1回の練習で「6」能力があがるということではないので注意してほしい。

表の見方

例

❶ ❷ ❸

□ 3:内外連携学習 (2*1)内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備
捕手	-1	-35	-1	0	0	0	0	3
内野	0	0	0	0	0	0	0	3
外野	-1	-35	-1	0	0	0	0	3

❹（位置の列）

→内外連携ができるようになる ❺

❶ 練習の名前。

❷ 練習ブロックのサイズ(横×縦)を表す。例えば(2*1)なら2ポジションが合同で1時間練習ということ。

❸ 何クールから練習できるかを表記。省略しているものは全て第2クールから練習可能。

❹ 各ポジション別の数値の変化。投手以外をまとめて野手と表記しているものもある。

❺ その練習によって得られる新しい練習内容や、得られる特殊能力。

まずは何と言ってもプロ野球選手の基本、カラダ作りのための練習だ。ランニングやストレッチでケガに負けない強いカラダを作って、長いペナントレースに備えよう。

お休み (1*1) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	1	100	0	-1	-3	-1	-1	-1	-1	-10	-15	0
野手	1	100	0	-1	-3	-1	-1	-1				

焼肉 (4*2) 投捕内外 最終クールのみ出現

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	2	10	10	0	0	0	0	0	0	0	75	0
野手	2	10	10	0	0	0	0	0				

投捕内連携学習 (3*1) 投捕内 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-40	-2	0	0	0	0	8	-3	-10	0	-3
捕・内	-1	-40	-2	0	0	0	0	8				

→投捕内連携ができるようになる

内外連携学習 (2*1) 内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備
捕手	-1	-35	-1	0	0	0	0	3
内野	0	0	0	0	0	0	0	3
外野	-1	-35	-1	0	0	0	0	3

→内外連携ができるようになる

リード学習 (2*2) 投捕 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-2	-20	-1	-2	-25	-3	0	0	1	1	-40	0
捕手	-2	-20	-1	-2	-25	-3	0	1				

→キャッチャー○(2%) キャッチャー◎(1%)

ベースランニング (1*1) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-30	-5	0	-5	1	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-30	-5	0	-5	2	0	0				

坂道ダッシュ (1*1) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-2	-60	10	-1	-15	4	0	0	-3	-10	0	-3
捕手	-2	-65	10	-1	-15	5	0	0				
内野	-2	-70	10	-1	-15	6	0	0				
外野	-2	-70	10	-1	-15	6	0	0				

ダッシュ (1*1) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-30	0	-1	-10	2	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-30	0	-1	-10	3	0	0				

盗塁 (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-25	-3	-3	-25	0	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-25	-3	-3	-25	1	0	0				

走り込み (1*2) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-30	3	0	0	1	0	0	-2	-5	30	-1
野手	-1	-30	3	0	0	1	0	0				

投手強化ランニング (1*1) 投 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-85	3	0	0	2	0	0	3	-10	70	-1

ウエイトトレーニング (1*1) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-99	1	0	35	-1	1	0	-12	-25	0	-4
野手	-1	-99	1	0	35	-1	1	0				

ストレッチ (1*1) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	1	30	2	0	0	0	0	0	0	0	0	-3
野手	1	30	2	0	0	0	0	0				

プール (1*2) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-20	4	0	0	0	0	0	-2	-5	50	-1
野手	0	-20	4	0	0	0	0	0				

長距離走 (1*2) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-35	2	0	2	1	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-35	2	0	3	1	0	0				

マッサージ (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	1	99	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
野手	1	99	0	0	0	0	0	0				

PNF (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	2	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
野手	2	10	10	0	0	0	0	0				

→ケガしやすいが消える／ケガしにくいがつく(ともに5%)

投手陣の整備がペナントの行方を左右するのはもはや常識。各選手の短所を補うもよし、長所を伸ばすのもよし。ケガだけには十分に注意して無理なく練習メニューを組もう。

シャドウピッチング (1*1) 投 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-15	0	-1	-5	0	0	0	1	15	0	-1

投げ込み(速球) (1*2) 投

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-20	0	-1	-1	0	2	0	7	-18	-12	-3

投げ込み(制球) (1*2) 投

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-15	-5	-1	0	0	0	0	-3	70	-15	0

□ 実戦投げ込み (1*2) 投

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	-4	0	0	0	0	0	2	15	20	0

□ 投手フォームチェック (1*1) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-15	-4	-5	-25	-4	-4	-4	-2	0	-10	0

→リリース○(5%)

□ 投手フォームチェンジ (1*1) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-20	0	0	0	0	0	0	-3	-20	-25	-2

→フォームが変わる(3%) 指定はできない

□ 200球投げ込み (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-65	0	0	0	0	0	0	0	0	99	-1

□ 牽制 (1*1) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-20	0	0	0	0	0	0	-2	-40	0	0

→牽制○(5%)

□ シュート (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	14

□ スライダー (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-6	-25	-30	16

□ Hスライダー (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	14

□ カーブ (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-6	-25	-30	16

□ スローカーブ (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	12

□ スクリュー (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	12

□ シンカー (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	12

□ フォーク (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-6	-25	-30	16

□ チェンジアップ (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	12

□ Vスライダー (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	10

□ ナックル (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-8	-35	-30	8

□ SFF (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	12

□ パーム (1*2) 投 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-35	0	0	0	0	0	0	-7	-30	-30	10

打撃練習

野球というのは点を取ってナンボのスポーツ。チームのスタイルにもよるけど、とにかく点を取れる打線に仕上げていこう。基本練習との組み合わせも大事になってくるぞ。

□ 素振り (1*1) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-20	0	1	10	0	0	-1	-3	-10	0	-3
野手	0	-20	0	2	12	0	0	-1				

□ ティーバッティング (1*1) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-15	0	1	0	0	0	0	-3	-10	0	-3
野手	0	-15	0	2	0	0	0	0				

□ フリー打撃 (1*1) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-55	0	3	0	-2	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-55	0	4	0	-2	0	0				

□ シート打撃 (3*1) 投捕内

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-45	0	0	0	-1	0	2	1	5	5	0
野手	-1	-45	0	1	5	-1	1	2				

□ ケース打撃 (4*2) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	1	-50	0	0	0	-1	1	2	1	5	5	0
野手	1	-50	0	1	20	-1	2	2				

□ ビジョントレーニング (1*1) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-10	0	2	-5	0	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-10	0	2	-5	0	0	0				

□ 打撃フォームチェック (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-30	0	3	0	0	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-30	0	4	0	0	0	0				

打撃フォームチェンジ (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-18	0	-5	-25	0	0	0	-3	-40	0	-3
野手	-1	-18	0	-5	-25	0	0	0				

→打撃フォームが変わる(5%) 指定はできない

流し打ち (1*3) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-30	0	-1	-60	0	0	0	-2	-5	0	-2
野手	-1	-30	0	-1	-60	0	0	0				

→流し打ちがつく(5%)

バント練習 (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-20	0	1	0	0	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-20	0	1	0	0	0	0				

→バント×が消える／バント○がつく(ともに5%)

両打ちへ (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-25	-10	-10	-30	0	0	0	-3	-10	0	-3
野手	-1	-25	-10	-5	-30	0	0	0				

→右打ちがスイッチヒッターになる(1%)

特打 (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-99	0	5	50	-1	-1	-1	-3	-10	0	-3
野手	-1	-99	0	6	60	-1	-1	-1				

守備練習

守備力が劣るチームだと、プレイしていて歯がゆい思いをすることも多いよね。そんなことがないように、守備も忘れずにきっちり鍛え上げよう。特に、「特守」は効果絶大だ!

キャッチボール (1*1) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-20	0	0	-3	-1	1	1	-3	-10	0	-3
野手	0	-20	0	0	-3	-1	1	1				

遠投 (1*1) 投捕内外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-30	0	0	0	-1	2	-1	-3	-10	0	-3
捕手	0	-30	0	0	0	-1	3	-1				
内野	0	-30	0	0	0	-1	2	0				
外野	0	-30	0	0	0	-1	3	-1				

内外連携 (2*2) 内外 内外連携学習後

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備
内野	-1	-40	0	-1	-20	0	0	3
外野	-1	-40	0	-1	-20	0	1	2

投手守備 (1*1) 投

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-35	0	-2	-10	0	0	3	0	0	0	0

→打球反応○(5%)

ノック (1*1) 投捕内外 第1クールから

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	0	-30	0	-1	0	0	0	1	-3	-10	0	-3
捕手	0	-30	0	-1	0	0	0	1				
内野	0	-30	0	-1	0	0	0	2				
外野	0	-30	0	-1	0	0	0	2				

投内連携 (2*2 〈とびブロック〉) 投内

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-40	0	0	-15	0	0	3	0	0	0	0
捕手	-1	-40	0	0	-15	0	0	3				
内野	-1	-40	0	0	-15	0	0	3				

バント処理 (1*1) 投捕内

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-40	0	-1	-10	1	1	1	0	0	0	0
捕手	-1	-40	0	-1	-10	1	1	1				
内野	-1	-40	0	-1	-10	1	1	1				

投捕内連携 (3*2) 投捕内 投捕内連携学習後

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-40	0	-2	-25	0	0	3	0	0	0	0
捕手	-1	-40	0	-2	-25	0	0	4				
内野	-1	-50	0	-2	-25	0	0	4				

捕殺 (2*1) 捕外

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備
捕手	0	-50	0	-2	-10	-2	0	1
外野	-1	-80	0	-1	-10	-2	6	1

→送球×が消える／送球○がつく (ともに5%)

ブロック (1*1) 捕 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備
捕手	-1	-35	0	-5	0	-2	0	2

→ブロック○(5%)

特守 (1*1) 投捕内外 個別

位置	気力	体力	タフ	ミート	パワー	走力	肩力	守備	球速	制球	スタミナ	変化球
投手	-1	-99	-1	0	0	0	0	6	-3	-10	0	-3
野手	-1	-99	-1	0	0	0	0	7				

特におすすめの練習はコレ

200球投げ込み(投手)

一見して時代遅れのスパルタ練習法みたいだけど、コレが意外に効果アリ。スタミナがけっこう上がるわりには体力の消費が少ないのでオススメだ。5人までしかできないのが残念。

PNF(全選手)

マッサージに比べて体力回復の量が少ないのでちょっと見劣りする気もするPNF。実は特殊能力「ケガしにくい」を取得できることがあるのだ! 長いペナントを戦い抜くには不可欠だぞ。

CENTRAL LEAGUE

横浜ベイスターズ

昨年の日本一チームはデータも最強。
走力の高い選手でかきまわそう。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
川村 丈夫	164	119	0	3	3	0	0						○																		
野村 弘樹	194	140	2	3	3	0	0						○																		
三浦 大輔	146	135	4	3	2	0	0																			○					スロー
戸叶 尚	153	110	2	0	1	0	2														○										チェン
斎藤 隆	200	98	5	0	2	0	3																							○	
阿波野 秀幸	129	36	3	0	0	3	0													○			○								
関口 伊織	154	51	3	2	2	0	0																								
横山 道哉	162	39	0	0	4	0	0																○								
佐々木 主浩	235	36	0	1	7	0	0	○				○					○	○					○							○	
島田 直也	151	36	4	3	0	0	1																○								
五十嵐 英樹	184	35	5	0	2	0	0	○																					○		
河原 隆一	100	32	3	0	0	0	0																								

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントモード年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー	キャッチャー○	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
谷繁 元信	捕		3	112	14	10	12	11	675	普通													○									○											
秋元 宏作	捕		2	70	13	9	10	10	450	普通																											○						
川崎 義文	捕		2	50	11	9	10	10	400	普通																																	
石井 琢朗	遊		5	96	15	15	15	6	690	普通	○		○								○						○		○										○	○			○
ローズ	二		6	125	11	10	12	11	650	ベ外	○		○						○																								
駒田 徳広	一		4	99	11	10	14	10	430	ベテ			○																						○					○			
進藤 達哉	三	二	3	118	13	11	14	10	650	普通																																	
万永 貴司	三	遊	3	67	10	12	11	10	450	普通			○																														
新井 潔	一		2	70	10	9	10	10	410	普通																																	
石井 義人	三		2	62	9	10	9	9	370	普通																																	
畠山 準	外	一	3	80	12	9	11	10	300	ベテ																																	
川端 一彰	三	一外	2	58	10	10	12	9	435	普通				○																													
鈴木 尚典	外		6	114	9	12	8	11	650	普通	○		○				○												○										○				○
波留 敏夫	外		4	76	14	14	14	14	530	普通							○				○				○				○														
佐伯 貴弘	外		4	104	12	10	10	9	540	普通			○													○								○									○
中根 仁	外		4	92	13	10	12	11	360	普通			○		○																					○			○				
井上 純	外		4	62	9	10	10	10	355	普通						○																				○	○						
荒井 幸雄	外		3	90	8	7	6	11	250	ベテ																																	

中日ドラゴンズ

左投手の豊富さは球界随一。
先発の厚みと抑えの信頼性で防御率アップだ。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
野口 茂樹	160	180	6	2	1	0	0											○				○									
川上 憲伸	162	143	2	3	4	0	0																							○	スロー
山本 昌	150	152	0	1	0	4	2																			○	○			○	スクリ
門倉 健	110	133	0	2	5	0	0		○										○			○									
今中 慎二	120	80	0	3	2	0	0		○			○																			スロー
武田 一浩	143	134	5	0	3	0	1																								
正津 英志	160	75	4	1	0	1	0	○													○						○				
日笠 雅人	128	34	1	4	0	0	0	○								○															
佐藤 康幸	145	36	0	2	1	2	0																								パーム/スクリ
前田 幸長	160	50	2	1	2	0	0				○												○								ナック
落合 英二	175	55	4	0	2	0	2	○			○												○					○			
宣 銅烈	198	37	6	0	3	0	0																								Vスラ/Hスラ

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントモード年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー	キャッチャー○	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
中村 武志	捕		3	86	14	9	13	11	450	ベテ				○									○							○		○								○			
中野 栄一	捕		2	70	10	10	10	10	300	普通																																	
ゴメス	三		4	153	12	10	10	7	500	外国		○		○												○															○		
久慈 照嘉	遊	二	3	63	11	12	13	8	480	普通				○																													
福留 孝介	遊	三	3	100	11	11	9	9	500	新人																																	○
愛甲 猛	一		3	90	9	8	11	11	300	ベテ					○																					○							
南渕 時高	三	二遊	3	63	10	10	10	9	400	ベテ																										○	○						
種田 仁	二	遊	4	80	10	11	9	8	260	普通																															○		
神野 純一	二	三遊	3	74	9	12	11	10	290	普通					○						○																○				○		
立浪 和義	二	外三	4	95	11	12	14	12	480	普通			○																											○			○
李 鍾範	遊	外	4	115	15	15	13	7	580	外国															○		○				○												○
山崎 武司	一	外	3	155	10	8	8	8	550	普通																											○						○
筒井 壮	外	三一	3	61	10	10	9	10	550	普通						○																											
関川 浩一	外		4	71	11	13	13	10	600	普通					○							○			○		○		○														
井上 一樹	外		3	110	13	11	11	10	500	普通				○		○																											
大西 崇之	外		3	74	11	14	13	12	580	普通							○																										
益田 大介	外		2	76	11	12	10	9	360	普通			○																														
山口 幸司	外		2	82	11	11	11	13	600	普通				○							○																						

読売ジャイアンツ

純国産打線は破壊力バツグン。
捕手の弱さが目に付くのだが……。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
斎藤 雅樹	170	145	4	3	0	3	0					○												○						○	
桑田 真澄	173	160	2	3	2	0	1					○		○							○						○	○		○	SFF
入来 祐作	160	84	4	1	2	0	0																								
趙 成珉	157	164	5	0	3	0	0																								Hスラ
岡島 秀樹	109	96	3	2	0	0	0									○															
小野 仁	100	89	0	3	2	0	0		○				○			○			○												
西山 一宇	141	44	0	2	4	0	0																○								
三沢 興一	129	48	3	2	1	0	0																○								
岡田 展和	127	36	2	0	2	0	0		○		○		○																		
平松 一宏	121	37	1	3	0	0	0				○					○															
上原 浩治	135	81	3	0	3	0	0																								
槙原 寛己	168	60	2	1	3	0	0				○		○																		

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントモード年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー	キャッチャー○	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
村田 真一	捕		3	95	11	8	10	10	350	ベテ					○																	○											
吉原 孝介	捕		2	76	11	11	9	9	400	普通																																	
杉山 直輝	捕		2	83	11	8	10	9	400	普通																																	
柳沢 裕一	捕		2	50	12	9	11	9	400	普通																																	
川相 昌弘	遊		3	66	11	11	12	11	350	ベテ											○																						
清原 和博	一		3	140	7	7	8	8	750	普通		○														○											○						○
仁志 敏久	二	三	4	97	11	13	11	7	550	普通																																	○
元木 大介	三	遊二	4	96	11	9	10	8	500	普通			○					○				○				○															○		
石井 浩郎	三	一	3	110	9	8	7	7	300	ベテ																										○					○		
二岡 智宏	遊		3	81	11	11	11	7	600	新人																																	
広沢 克	外	一三	4	120	10	8	7	7	500	ベテ				○					○																		○						
後藤 孝志	外	三一	3	85	11	11	10	6	500	普通				○								○																					
松井 秀喜	外		4	183	14	11	12	8	800	普通		○																			○		○				○						○
高橋 由伸	外		5	129	13	12	14	7	850	若手			○																	○													○
清水 隆行	外		5	107	10	13	8	11	650	普通						○																											
永池 們多	三	遊二	2	64	11	12	12	13	500	若手																																	
福王 昭仁	二		2	70	10	8	11	11	200	ベテ						○																											
堀田 一郎	外		2	50	9	12	10	9	400	若手																																	

【投手データ 特殊変化球】 ナック=ナックル Vスラ=Vスライダー チェン=チェンジアップ スクリ=スクリュー スロー=スローカーブ Hスラ=高速スライダー

セントラルリーグ

ヤクルトスワローズ

パワーが100以上の選手が1人と寂しい限り。
打線組み替えは必須かも。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
石井 一久	95	165	0	4	3	0	3					○				○						○			○			○		○	
川崎 憲次郎	175	165	3	4	0	0	5						○										○							○	
伊藤 智仁	145	95	5	0	2	0	0								○																Vスラ/Hスラ
田畑 一也	139	115	1	1	3	0	0						○								○						○				チェン
山部 太	115	62	0	3	2	0	0																								
山本 樹	150	60	0	4	3	0	0																								チェン
高木 晃次	115	70	1	2	0	0	0									○			○							○					
廣田 浩章	160	45	1	0	2	3	0																								チェン
松田 慎司	135	38	3	0	0	2	0																								
高津 臣吾	130	36	0	2	0	4	0		○		○	○																		○	
北川 哲也	165	77	0	1	3	0	0																								ナック
エーカー	135	116	3	0	3	0	0									○				○											

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントでの年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
古田 敦也	捕		4	98	15	11	15	14	700	普通			○											○						○		○											○
カツノリ	捕	一	2	90	9	8	9	10	400	普通																																	
辻 発彦	二	一	4	75	12	11	13	12	500	ベテ																																	
城石 憲之	遊	二	3	80	11	12	11	10	400	普通						○																											
池山 隆寛	三	遊	4	125	13	11	12	10	700	普通				○																													○
宮本 慎也	遊	二三	3	65	13	13	15	12	600	普通											○								○														
小早川 毅彦	一		2	90	9	7	10	10	400	ベテ																																	
馬場 敏史	三		2	50	11	9	13	10	500	普通																																	
稲葉 篤紀	外	一	4	90	12	13	12	11	500	普通				○																													
土橋 勝征	二	遊	3	93	13	12	14	10	600	普通			○				○				○																						
副島 孔太	外	三一	3	90	11	11	11	11	600	普通																																	
度会 博文	一	外三	3	85	11	11	9	7	500	普通				○																													
高橋 智	外	一	2	95	8	8	8	10	500	普通				○												○																	
飯田 哲也	外		4	67	14	15	14	10	600	普通			○								○									○													
真中 満	外		4	86	13	14	13	8	700	普通																			○											○			
佐藤 真一	外		2	70	13	11	11	10	300	普通																																	
三木 肇	遊		2	50	10	9	9	10	300	普通																																	
岩村 明憲	三	一	2	50	9	8	9	9	300	普通																																	

広島東洋カープ

投手力が落ちるモノの、
打線はコマがそろっていて頼もしいぞ。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
佐々岡 真司	159	107	2	4	2	0	0																							○	
ミンチー	166	161	3	0	3	3	0																○				○				チェン
紀藤 真琴	146	103	2	1	2	0	0		○				○												○						
山内 泰幸	122	92	3	0	3	0	0			○		○	○																		
黒田 博樹	122	67	3	0	1	0	0			○	○					○					○										
澤崎 俊和	119	50	3	2	2	0	0									○				○											
河野 昌人	100	54	3	0	2	0	0				○										○										
小林 幹英	160	42	2	2	4	0	0	○				○											○							○	
横山 竜士	138	58	0	4	3	0	0																								
高橋 建	120	80	2	1	2	0	0																								
玉木 重雄	134	67	3	0	2	0	0		○														○								
菊地原 毅	100	41	2	2	1	0	0																								

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントでの年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
西山 秀二	捕		2	70	13	10	13	13	300	ベテ				○							○																						
瀬戸 輝信	捕		3	84	13	10	12	8	600	普通						○																											
田村 恵	捕		2	61	10	10	10	9	600	普通																																	
野村 謙二郎	遊		4	106	13	13	12	8	400	ベテ																																	
江藤 智	三		3	155	12	11	10	6	600	普通		○		○																							○						○
笘篠 賢治	二		3	85	11	12	11	11	400	ベテ				○	○																												
浅井 樹	一		4	101	10	10	11	9	500	普通			○																														
町田 康嗣郎	一		3	100	9	9	8	7	500	普通																																	
兵動 秀治	二		2	60	11	11	9	9	900	若手																																	
嶋 重宣	一		2	75	10	9	9	9	900	若手																																	
木村 拓也	外	二遊	3	54	11	14	9	10	500	普通					○																												
福地 和広	二	外	2	65	9	13	9	9	600	普通																	○																
緒方 孝市	外		6	112	14	15	15	12	350	ベテ							○																						○		○		○
前田 智徳	外		6	137	13	10	14	11	600	普通	○		○															○					○								○		○
金本 知憲	外		3	140	11	13	11	10	400	ベテ		○					○																				○						
小畑 幸司	捕		2	50	10	9	10	10	500	普通																																	
玉木 朋孝	遊	二	2	55	10	10	9	8	900	若手																																	
野々垣 武志	遊	二三	2	70	9	12	10	10	500	普通																																	

阪神タイガース

かなり辛いデータ。
来月紹介できる裏技で救世主が誕生するか?!

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
藪 恵壹	148	147	5	0	3	0	0																							○	Hスラ
川尻 哲郎	164	145	2	2	1	3	0	○		○																					チェン
中込 伸	155	117	1	1	2	0	0						○																		Hスラ
メイ	132	100	3	1	2	0	0								○																チェン
湯舟 敏郎	134	81	3	0	3	0	0				○									○											
山村 宏樹	128	72	4	0	2	0	0			○																					チェン
井上 貴朗	130	76	3	1	2	0	0			○	○																				
竹内 昌也	119	70	3	0	2	0	0				○										○										
葛西 稔	135	35	0	2	0	4	0	○															○								チェン
伊藤 敦規	165	36	3	2	0	2	0	○													○		○								
弓長 起浩	110	20	0	4	0	4	0													○		○	○								スクリ
リベラ	160	35	3	1	2	0	0														○										

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントでの年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
矢野 輝弘	捕		2	82	12	10	10	10	575	普通											○																						
山田 勝彦	捕		2	53	11	9	10	9	500	普通				○																													
和田 豊	二	三	4	78	10	11	13	10	375	ベテ				○				○																									
今岡 誠	遊	二	5	87	13	11	11	7	945	若手			○								○																						○
大豊 泰昭	一		2	125	9	7	5	7	310	ベテ				○												○											○		○				
ブロワーズ	三		3	105	12	9	10	9	600	外国																											○						
八木 裕	一		4	80	10	11	9	10	300	ベテ			○																							○							
風岡 尚幸	二	三	2	61	10	12	11	9	210	ベテ				○																													
ジョンソン	一	外	3	100	11	9	9	7	600	外国																											○						
平塚 克洋	外	一	4	86	11	9	9	8	300	ベテ							○																								○		
濱中 治	外	三	3	82	11	11	10	9	640	若手																																	
坪井 智哉	外		6	76	11	13	12	9	945	若手	○																		○								○	○	○				○
桧山 進次郎	外		1	133	12	11	10	10	650	普通				○																							○						
新庄 剛志	外		1	109	15	14	14	11	675	普通				○														○												○			○
佐々木 誠	外		3	89	10	11	11	10	320	ベテ			○													○																	
北川 博敏	捕		2	70	11	9	11	7	400	若手																																	
平尾 博司	二		2	57	11	11	10	9	350	若手				○								○																					
星野 修	三	遊	2	67	11	11	10	6	250	普通																																	

【野手データ タイプ】 ベテ=ベテラン　ベ外=ベテラン外国人　外国=外国人

PACIFIC LEAGUE

西武ライオンズ

超大物ルーキー加入で話題集中。
打線の迫力不足は投手陣で補おう。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
西口 文也	142	150	6	0	5	0	0																		○		○				チェン
石井 貴	170	110	3	3	2	0	0	○		○											○										
横田 久則	151	132	0	2	4	0	0						○																		
潮崎 哲也	172	107	2	0	0	4	0																				○			○	
新谷 博	152	111	3	0	2	0	2																								
森 慎二	111	57	0	2	4	0	0									○							○								
竹下 潤	114	38	0	3	3	0	0																								
杉山 賢人	139	18	3	3	0	0	0																								
橋本 武広	136	30	5	2	0	0	0																○								
デニー	195	45	0	4	0	3	0																○								
西崎 幸広	166	30	3	3	2	0	0																								
松坂 大輔	130	100	3	1	2	0	0																							○	チェン/Hスラ

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
伊東 勤	捕		3	99	12	10	13	13	400	ベテ														○								○											
中嶋 聡	捕		2	90	15	10	11	10	600	普通				○																													
和田 一浩	捕	外	4	90	13	12	10	10	600	普通																																	
松井 稼頭央	遊		5	109	15	15	14	8	700	普通	○																○		○										○	○			○
高木 大成	一		4	120	11	13	13	9	700	普通																														○		○	
鈴木 健	三		4	129	12	8	9	6	700	普通																○							○							○			
金村 義明	一		3	82	10	7	7	7	400	ベテ					○																												
高木 浩之	二	三	2	76	10	12	12	9	600	普通											○							○															
田辺 徳雄	二	三	3	92	11	10	11	10	400	ベテ			○																														
上田 浩明	三	二遊	3	50	11	11	11	11	500	普通																																	
原井 和也	二	遊外	2	70	9	12	11	12	500	普通																																	
大友 進	外		3	76	12	14	13	10	650	普通											○																						
小関 竜也	外		4	76	12	13	13	13	750	若手											○																						
大塚 光二	外		4	82	11	12	11	10	600	普通																																	
清水 雅治	外		4	70	12	14	12	10	450	ベテ																	○																
河田 雄祐	外		3	62	11	13	12	15	600	普通						○																											
垣内 哲也	外		2	95	11	10	9	9	400	普通																															○		
古屋 剛	二	外	2	50	9	10	9	9	500	普通																																	

日本ハムファイターズ

夏場にまさかの失速でペナント逃す。
ビッグバン打線は今年も健在だ。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
岩本 勉	153	160	1	5	2	0	0						○													○				○	スロー
関根 裕之	168	136	3	1	3	0	0						○																		
今関 勝一	158	124	4	2	1	0	0																								
金村 暁	174	120	4	0	4	0	2																								
芝草 宇宙	127	147	3	1	2	0	0						○												○		○				
黒木 純司	133	38	3	0	2	0	0									○					○										
沼田 浩	120	89	3	2	0	1	0									○					○										
下柳 剛	129	41	5	2	2	0	0									○		○					○							○	
シュールストロム	140	30	0	4	0	0	0									○							○		○						スロー
石井 丈裕	153	45	2	0	1	0	1		○		○																				パーム
高橋 憲幸	160	35	3	1	0	3	0													○											
オレラーノ	110	52	1	1	2	0	0									○															チェン

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
野口 寿浩	捕		2	105	13	12	12	13	600	普通						○							○																				
田口 昌徳	捕		2	68	11	8	10	10	550	普通																																	
小笠原 道大	捕	一	4	73	10	11	9	9	500	普通																																	
田中 幸雄	一	遊	4	145	12	11	13	10	500	普通		○																									○				○		○
金子 誠	二	遊	3	76	13	13	15	10	600	普通											○																						
片岡 篤史	三		5	122	12	11	13	9	650	普通																												○		○			○
奈良原 浩	遊	二三	4	65	12	14	13	9	600	普通											○						○																
西 俊児	二	三	4	90	9	9	10	11	400	ベテ				○																													
西浦 克拓	外	一	3	140	11	13	12	11	600	普通					○																						○						
本西 厚博	外	三	1	50	12	12	14	15	350	ベテ																																	
上田 佳範	外		3	77	14	12	11	12	500	普通				○																													
井出 竜也	外		2	94	13	14	14	11	600	普通					○						○																						
ウィルソン	外		3	170	9	11	8	8	500	外国		○	○													○							○				○						
橋上 秀樹	外		4	70	10	11	9	9	400	ベテ				○	○																												
秦 真司	外		2	80	9	9	7	6	400	ベテ																																	
中村 豊	外		2	70	9	8	12	11	600	普通																																	
根本 隆輝	外		2	70	9	8	9	8	500	普通																															○		
荒井 昭吾	一		2	60	9	9	8	7	500	普通																																	

オリックスブルーウェーブ

イチロー以外にも頼りになる打者は多い。
投手陣はちょっと見劣り。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
星野 伸之	154	137	0	5	2	0	0					○	○						○							○		○		○	スロー
小林 宏	134	99	4	2	0	0	3									○															
金田 政彦	176	97	2	2	3	0	0			○																					チェン
平井 正史	162	84	2	0	4	0	0																								Hスラ
加藤 伸一	178	121	2	0	2	0	3												○							○					パーム
伊藤 隆偉	118	88	2	0	3	0	0																								
マーク	147	88	0	2	4	0	0				○																				チェン
高橋 功一	161	68	3	2	0	0	1														○										
カズ	115	42	2	3	0	0	0									○															
水尾 嘉孝	166	20	4	0	0	1	3	○										○		○			○								
鈴木 平	122	37	2	0	0	4	2																								
ウィン	138	54	3	0	1	1	0																				○				チェン/Hスラ

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
三輪 隆	捕		2	76	12	10	11	11	420	普通																																	
日高 剛	捕		2	79	12	11	10	10	546	若手					○																												
大島 公一	二	三遊	4	92	12	13	13	10	655	普通			○								○				○																		
小川 博文	遊	一二	2	95	11	10	12	11	306	ベテ																																	
ニール	一		4	158	9	7	6	6	548	外国		○														○											○						
佐竹 学	三	二	2	65	11	10	11	10	471	若手																															○		
塩崎 真	遊	二	2	78	10	11	11	5	453	若手					○							○																			○		
C・D	一	三	3	103	10	8	7	8	428	外国				○		○																											
福留 宏紀	二	三遊	2	85	9	11	9	10	431	若手																																	
田口 壮	外	二遊	4	94	15	14	14	12	668	普通											○							○		○													○
藤井 康雄	一	外	3	143	10	9	8	10	378	ベテ		○	○																								○						
五十嵐 章人	三	二外	2	86	12	11	12	12	581	普通																										○							
イチロー	外		7	114	15	15	14	13	820	普通	○		○		○			○											○	○			○		○			○	○	○			○
谷 佳知	外		4	93	12	12	13	11	924	若手						○						○																					
プリアム	外		4	134	11	11	9	10	465	外国																○																○	
広永 益隆	外		2	90	10	9	7	9	191	ベテ																																	
嘉勢 敏弘	外		2	50	11	11	11	12	187	若手																																	
高橋 信夫	捕		2	62	11	9	9	10	172	若手																																	

 【投手データ 特殊変化球】 ナック=ナックル Vスラ=Vスライダー チェン=チェンジアップ スクリ=スクリュー スロー=スローカーブ Hスラ=高速スライダー

パシフィックリーグ

福岡ダイエーホークス

看板の打線も確実性には欠ける。
長打攻勢で一気にたたみかけよう。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
工藤 公康	177	128	2	5	2	0	0																				○			○	
西村 龍次	127	136	2	2	0	0	3	○																							
吉武 真太郎	158	114	3	1	2	0	0		○		○																				
ヒデカズ	125	101	2	1	2	0	0				○																				Hスラ
山崎 慎太郎	124	85	3	1	0	0	2												○												
篠原 貴行	115	40	3	2	0	0	0				○										○	○	○								
松 修康	150	80	3	0	2	0	1																								
岡本 克道	160	30	5	3	2	0	0	○																							Hスラ
佐久本 昌広	149	60	3	3	0	0	0			○			○						○												
長冨 浩志	140	20	4	0	0	0	4																								
吉田 修司	165	33	3	3	3	0	0																○								パーム
倉野 信次	119	41	0	3	3	0	0														○										Vスラ

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントモード年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
城島 健司	捕	一	3	131	13	10	11	9	542	普通																						○											○
内之倉 隆志	捕	一三	2	90	11	7	12	10	500	普通																											○						
吉永 幸一郎	一		3	124	11	9	9	7	400	ベテ				○	○											○																	
小久保 裕紀	三	一	2	140	12	11	10	9	600	普通		○																															
井口 忠仁	遊		2	135	13	12	12	9	600	普通		○	○																								○						○
浜名 千広	二	遊	4	80	12	14	12	5	600	普通				○		○					○																						○
湯上谷 広志	三	二	4	73	11	12	12	11	300	普通						○												○															
柳田 聖人	三	二一	3	61	10	11	12	8	650	普通			○								○																						
河野 亮	一		3	90	11	9	8	7	200	普通				○																													
新里 紹也	三	二	2	61	10	9	11	7	300	普通						○																					○						
若井 基安	一		3	50	10	10	11	10	200	ベテ																								○									
大道 典良	外	一	4	82	11	11	10	10	450	普通					○																								○				
秋山 幸二	外		3	109	13	13	13	12	500	ベテ									○																								○
柴原 洋	外		5	74	11	14	13	10	700	普通					○						○								○								○		○				
村松 有人	外		3	65	9	14	12	10	550	普通						○									○																		○
松中 信彦	外	一	2	95	9	10	8	10	200	普通																																	
坊西 浩嗣	捕		2	50	9	8	9	10	200	普通																																	
吉本 一義	外		2	50	8	11	8	7	200	普通																																	

近鉄バファローズ

リーグ最強クラスの打線で先制し、
あとは守護神・大塚で逃げ切ろう。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
高村 祐	115	145	3	1	1	0	0									○					○				○						SFF
真木 将樹	127	101	3	2	2	0	0									○															
マットソン	138	137	2	0	4	0	0									○															ナック
岡本 晃	139	129	3	0	0	2	1						○																		
小池 秀郎	110	100	2	2	1	0	0		○				○	○		○								○							
香田 勲男	165	78	2	3	0	0	0						○																		スロー
赤堀 元之	144	66	3	1	2	0	0																							○	Hスラ
西川 慎一	128	36	4	1	0	0	2													○			○								
酒井 弘樹	134	43	4	2	3	0	0																○								
レフトウィッチ	112	73	0	2	3	0	0		○		○					○															チェン
大塚 晶文	143	41	3	0	5	0	0	○				○											○								Vスラ
盛田 幸妃	127	30	2	0	1	0	4																								

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントモード年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
的山 哲也	捕		2	85	14	10	11	13	530	普通																																	
礒部 公一	外	捕	4	86	11	12	10	9	595	普通																																	
古久保 健二	捕		2	50	11	8	10	9	177	ベテ				○																													
クラーク	一		6	157	10	11	9	9	680	外国	○	○	○			○										○							○						○	○			
中村 紀洋	三	一	3	164	13	10	9	6	665	普通		○			○																						○			○			○
武藤 孝司	遊	二	3	68	12	14	12	7	640	普通						○					○								○														
水口 栄二	二		3	73	11	12	12	12	625	普通				○	○						○																						
吉田 剛	遊	三二	3	68	11	11	12	13	258	ベテ											○																						
勝呂 壽統	遊	三	2	60	11	10	11	13	123	ベテ																																	
吉岡 雄二	一	外	3	128	9	10	9	10	410	普通																											○						
村上 嵩幸	一	外	3	108	10	11	11	10	240	ベテ			○																														
安部 理	一	外	3	72	10	9	8	10	219	ベテ						○																											
ローズ	外		3	138	13	13	13	9	675	外国																○	○										○			○		○	
大村 直之	外		5	88	14	15	14	12	670	普通																	○		○									○		○			
鈴木 貴久	外		4	88	11	11	10	11	327	ベテ			○		○																												
山本 和範	外		3	92	10	7	6	6	180	ベテ			○			○																											○
大森 剛	一		1	70	9	10	7	6	50	普通																																	
代田 建紀	外		2	50	10	12	9	9	49	若手																																	

千葉ロッテマリーンズ

チーム打率・防御率はリーグトップクラス。
特に投手陣は◎だ。

投手

名前	制球力	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	ピンチ○	ピンチ×	寸前×	ランナー×	リリース○	一発病	勝ち運	負け運	四球男	威圧感	安定感	スローS	対左打者○	対左打者×	逃げ球	回復○	回復×	ムラッ気	尻上がり	牽制○	打球反応○	短気	人気	特殊
小宮山 悟	200	172	3	4	0	0	2		○			○			○			○												○	
黒木 知宏	116	155	3	3	4	0	0			○						○						○								○	パーム
武藤 潤一郎	145	121	0	4	0	3	0						○																		
薮田 安彦	118	128	3	0	3	0	0						○						○												
クロフォード	100	117	3	0	3	0	0									○			○		○										チェン
藤田 宗一	164	31	0	3	4	0	0													○			○								
園川 一美	160	62	3	2	2	0	0																								SFF
ウォーレン	154	33	3	0	0	3	0																								
河本 育之	121	30	0	4	3	0	0	○		○						○														○	
竹清 剛治	141	46	0	2	2	1	0																								
礒 恒之	100	77	2	0	2	0	0		○				○			○															
後藤 利幸	178	82	3	2	0	0	3																								

野手

登録名	ポジション	サブポジション	ミート	パワー	肩力	走力	守備力	エラー率	ペナントモード年俸	タイプ	アベレージヒッター	パワーヒッター	チャンス○	チャンス×	対左投手○	対左投手×	逆境○	流し打ち	広角打法	さよなら男	バント○	バント×	キャッチャー○	キャッチャー◎	ヘッドスライディング	体当たり	盗塁○	盗塁×	内野安打	送球○	送球×	ブロック○	威圧感	ムード○	満塁男	代打○	三振男	安定感	初球○	ケガしにくい	ケガしやすい	ムラッ気	人気
清水 将海	捕		2	85	13	9	11	13	285	普通						○																									○		
吉鶴 憲治	捕		2	93	10	9	12	8	430	普通																																	
椎木 匠	捕		2	70	10	8	10	7	265	普通				○																													
福沢 洋一	捕		2	70	10	8	10	7	180	普通																																	
小坂 誠	遊		3	79	13	15	15	7	620	普通											○						○		○														○
初芝 清	三		4	151	11	9	8	6	402	ベテ			○									○						○										○					○
福浦 和也	一		4	94	9	12	9	13	645	普通												○						○															
松本 尚樹	二	三	4	80	10	12	11	13	425	普通					○																												
酒井 忠晴	三	二遊	3	77	11	11	12	12	490	普通											○																						
山本 保司	一		3	86	9	11	10	14	160	普通																																	
堀 幸一	三	二外	3	100	11	13	12	13	381	ベテ																																	
佐藤 幸彦	外		5	103	11	9	9	13	520	普通			○		○																												
平井 光親	外		6	91	13	12	13	13	350	ベテ	○			○		○					○																						
諸積 兼司	外		4	63	10	13	11	14	515	普通																																	
大村 巌	外		4	87	10	10	10	10	475	普通					○		○					○																					
立川 隆史	外		2	89	12	11	10	10	405	普通				○																							○						
大塚 明	外		3	50	10	10	10	8	150	普通																																	
サブロー	外		2	50	8	11	10	7	150	普通																																	

【野手データ タイプ】 ベテ=ベテラン ベ外=ベテラン外国人 外国=外国人

DATA FILE

6月号中とじ Book in Book
The 64DREAM

ウイース。息子の昼泣きに寝不足気味な昨今。夜泣きは別にええのです。わしは夜起きて昼寝てますから。いわゆる業界に入るとこういう生活になりやすいので、編集とかゲーム製作方面に憧れてるのに太陽が大好きなキミは覚悟して下さい。それでは今月もアクビとともに行きましょうかのう（こら）。

Q 「画面焼け」って何ですか？

（長崎県／はっちゃけろ1・2・3）

長い間同じ画面を表示していると、ブラウン管にその画面のあとが文字どおり焼き付いてしまう現象のことじゃ。現在のテレビのブラウン管はほとんど考えなくて良いほど耐久力があるので、別段気にせんでもええよ。ゲームのマニュアルには「プロジェクションテレビで使用すると…」という一文があったりするな。これもプロジェクションテレビの種類による。詳しい仕組みは省くが、最近のプロジェクションテレビはほとんど液晶を使用しているので、画面焼けに対しては耐性がある。ソニーのプロジェクションテレビにはプレイステーション接続用の端子があったりするしな。ただ、古い型のものだと古いブラウン管を使用しているものがあるため、画面焼けが起こるかもしれないよ、という程度の警告文じゃね。PL法(まわりの大人に聞いてください)対策の一文じゃと思ってくれ。ビニール袋の注意書きに「かぶると窒息の恐れがあります」とか書いてあるのと同じ程度のものじゃ。

Q プレステは購入した時期によって性能が違うと聞きましたが、N64はどうなんですか？

（東京都／水野敦史）

うむ、プレステはコピーCD対策をしたり、内部の部品の統合化（複数の部品の機能を持った新型部品を使用してコストダウンするなど）をしたりとかで、いくつかのバージョンが存在する。改良されとるわけじゃね。中身を見るとずいぶんとたたずまいが変わっていたりするが、まあ「性能」という言葉を使うなら、全部同じと言っても構わんほどの違いじゃ。古いバージョンは性能が落ちるというわけではないので、誤解のないようにな。肝心のN64は、見た目は一切変わらないものの、中味のパーツはちょこちょこ変わっているそうです。ま、大きな変更はないじゃろうけどな。

Q DVD-ROMって何ですか？

（東京都／浅井啓介）

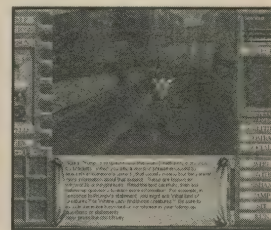
「次世代プレイステーション」が採用するってことで噂のヤツじゃね。DVDは見た目はほとんどCDと変わらんが、その記憶容量はなんと5.2ギガバイト=5200メガバイト。『ゼルダ』が256メガビット=32メガバイト、64DDが64メガバイトじゃから、とんでもない容量の大きさじゃ。CDと違って両面使用できるのじゃが、片面だけで標準的な映画1本分のデジタルムービーを収録できるとあり、映像市場ではでかくて重くてアナログなレーザーディスクの地位を奪いつつある。レコードがCDに地位を奪われたようにじゃ。書き込み可能なDVD-RAMドライブも、徐々にパソコン市場に浸透中じゃ。21世紀初頭には、今のビデオデッキ並みに普及するんじゃなかろうかのう。ちなみにDVDはデジタルビデオディスクの略。「V」を「バーサタイル（versatile=多才、用途が広い）」とする説もあるぞ。N64の周辺機器として出るかどうかは…絶望的なんじゃないでしょうか（とほほ）。

Q クロック数ってどういうこと？

（静岡県／k@zu）

Pentium166MHzとか、CPUの名前の後ろにくっついてる数字のことじゃね。正確にはクロック周波数と言って、これはCPUが1秒間に何回働くかを表わす数値じゃ。働く内容によって何回やれば終わるかは差があるんじゃが、数字が大きければ大きいほど良いのは言うまでもないな。例えば100MHzなら、100MHz=10億Hzで1秒間に10億回働くって感じじゃ。CPUの性能比較のための目安となる。N64のCPU、R4300iは93.75MHzで動いております。人間が16回ボタンを押している間に、N64は9億4千万回も働いておるわけじゃね。

今月のデス仙人

「子供ができたって、デス仙人はじじいじゃなかったの？ やるな、ご老体。（千葉県／内山篤康）」。余計なお世話じゃ（笑）。この連載当初は1024歳でした。今は1026歳。足掛け3年やっとるわけね。まあじじいにもなるってものかもしれんが、わしまだ若いよ（矛盾）。さて、結構前にパソコンの『ウルティマオンライン』にハマっているとココで書いたが、つい最近までやってました。1年半くらいやってたのう。今のマイブームは『エバークエスト』。例えるなら「1500人で同時に遊ぶ『ゼルダ』」かのう。プレイヤーが戦士や僧侶、吟遊詩人などの職業を演じ、知らぬ同士で即席パーティを組んでダンジョン行ったりするわけ。寝食と家族の存在を忘れて遊んでます。家庭崩壊の危機。

◆これが「エバークエスト」の画面。海外製なので全部英語じゃ。標準的な日本人に対しての敷居の高さはハンパじゃないが、それでもがんばって遊んでしまうほど楽しいのじゃよ

はみだし仙人

Q どうしてN64の全カートリッジに「フラッシュロム」を採用しないのですか？（長野県・原山大輔）

A フラッシュロムは随時書き換え用の媒体じゃし、アクセスがメチャ遅いし、価格も高いからじゃよ。

質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

日本とアメリカのN64事情を比べてみました

日米N64ソフト発売本数比較

ジャンル	日本	米国
3Dアクション	13本	17本
2Dアクション	4本	5本
レース	17本	29本
シューティング	13本	20本
スポーツ	32本	36本
格闘	9本	12本
RPG	1本	1本
アドベンチャー	1本	0本
テーブルゲーム	18本	6本
パズル	6本	4本
シミュレーション	2本	0本
ツール	2本	0本
その他	2本	0本

今回は日米発売タイトルのジャンル、その違いについて書いてみようと思います。N64が日本で発売されて以来3年の歳月がたとうとしています。あらためて数えてみると、1999年3月末の時点で、日本で発売されたゲームはちょうど120本になります（『マリオ64』などの振動パック対応版は除く）。一方アメリカで同時期までに発売されたゲームは130本になります。それではその内訳をジャンル別に見てみましょう。最近のゲームはジャンル分けがなかなか難しいものがありますが、あえてやってみると…（右上参照）といった状況です。いかがでしょうか？ よく言われている、アメリカでは反射神経を要求されるゲームの占める割合が極めて高い、またそういったゲームに強いのがN64で、それゆえアメリカでN64が健闘している、というようなことを証明しているようにも思えます。元々日本でも少ないRPGはともかく、反射神経を要求されないタイトルが少ないのはご覧のとおりです。もっともこの辺りは、日本と欧米諸国とのゲームの嗜好の違いも考慮に入れる必要があるかもしれません。というのも、日本ではプレーヤーの裾野を拡げたと言われる『パラッパ』や『ビートマニア』といったゲームが、欧米では一般にはそれほど人気がなく、むしろ業界人に受けているというのです。またRPGやSRPGといったジャンルも脚光を浴びるようになってきましたが、これも本当に『FFVII』以降のことです。つまり、こうしたジャンルの偏りは、どの機種についても言えることなのです。日本人に負けず劣らずアメリカ人も意外と保守的なのかもしれませんね。それはともかく、もう少しジャンル別にゲームを見てみましょう。それとともに、N64の強さも見えてくるかもしれません。RPGの1本は、日本では『ぬし釣り64』、アメリカでは『エルテイル』。ちなみに今回『ゼルダ』は3Dアクションに入れています。日本のテーブルゲームのうち、ボードゲームが6本、麻雀が5本、将棋とパチンコが3本ずつでトランプが1本。麻雀、将棋にパチンコはともかく、ボードゲームが日本で6本というのはちょっと面白いと思いませんか？ 「すごろく」の文化が背景にあるのかもしれません。アメリカで発売されたボードゲームは『マリオパーティ』のみですが、2月の全米売り上げでトップに輝いています。やはりジャンル別で目につくのは、レースの29本、シューティングの20本、それからスポーツの36本といったところでしょうか。アメリカ人のスポーツ好きは皆さんも話に聞いたことがあるかもしれませんね。レースゲームに関しては、N64発売当初から言われていたとおり、比較的少ない容量のカートリッジでも開発しやすい、という理由があるのでしょう。日本未発売のものは、予定があるものを除けば11本。一方のシューティング、といっても『ドゥーム』のような主観視点のものから、『出撃!ローグ中隊』のようなものまで様々ですが、こちらは現時点で日本未発売作は、予定のあるものを除けば7作となっています。

さて、N64の強みとはどこにあるのでしょうか？ 私は何といっても多人数で遊べることにある、と思っています。先にも触れた2月の売り上げトップ10ですが、6位には何と『ゴールデンアイ』がいまだにランクインしているのです。 ここまで売れ続けている一番の理由は、間違いなく4人対戦でしょう。スポーツゲームやレースゲーム、シューティングゲームに至るまで、N64の多くのゲームは「対戦」という要素を持っています。最近発売されたゲームにも、ピカチュウカーでお馴染みの新型ビートルが登場する『ビートル・アドベンチャー・レース』や『マイクロマシーンズ64ターボ』など、多人数で遊べる良質なレースゲームがあります。特に『マイクロ～』は究極の多人数対戦、何と8人同時に遊べてしまいます。どうやって遊ぶかというと、1つのコントローラを2人で使うのですが、これは是非とも実際にやってみていただくしかありませんね。

そういえば最近、日本のゲーム界では「通信対戦」ということばをよく聞きます。なかでも特に耳にするのがインターネットを介した通信対戦ですね。これらも多人数対戦の一形態です。でも、それって本当に面白いんでしょうか？ 見ず知らずの、顔の見えない誰かさんと遊ぶのと、自分がよく知っている人と遊ぶのではずいぶん違うと思いませんか？ だからこそ、任天堂はコントローラポートが4つもついたゲーム機を開発したんですね。

『ゴールデンアイ』の開発元レア社の創設者スタンパー兄弟もこう言っています。「私にとって多人数対戦とは、4人が1つのゲーム機で、1つの画面でするものだよ」「でも遊んでいる相手が知っている人でなくちゃね」（エッジ1997/12より）

という訳で、皆さんも『マリカ』や『ゴールデンアイ』などの面白いゲームを家族や友達と遊ぼうではありませんか。もちろん1日も早く『パーフェクトダーク』で遊べるよう祈りながら。ではまた次回。

N64フォーラム ～読者の手紙から～

春まっさかりの今日このごろ、読者のみんなは元気にゲームしてるかな？「春眠暁を覚えず」でついつい眠くなっちゃうけど、居眠りに気をつけてがんばっていこう。

我が家はコックピット
岡山県・黒子走り

某ゲーム誌の読者ページに、『スーパーロボットスピリッツ』などを音声認識システムに対応させ、そのパイロットのセリフやかけ声を叫ぶとその必殺技を出せるという投稿がありました。僕はこれを読んだとき、「出たら絶対買う!!」と思いました。が、Gガンダムのドモンのような、あのやたらと長いセリフはさすがに疲れますし、技が出る前にやられてしまいます。

そこで、技のコマンドはふつうに入力し、キャラがしゃべるのと同時に自分も叫ぶと技の威力が割り増しになったり、かっこいいカメラアングルになったりするというのはどうでしょうか？これだとかなり気合い入っちまいますね。

でもランダムにセリフが変わる場合はどうするのか？その場合、もし正しいセリフを言ったらスペシャルでワンダフルでグレートな場面に遭遇するのです！（どんな画面かはヒミツ）

でも思えばみんな、ゲームやる時ってたいていしゃべってますよね。思い入れのあるキャラならなおさら。いや、しゃべると言うより叫んでますね（「落ちろ!」とか「馬鹿弟子がぁっ!」とか、やられた時には「認めたくないものだな……」とか）。

みんなタダでさえしゃべってんのに、さらに特典までついてくるんだからたまんないね。

もし出たら絶対買う、価格が1万円超えても買う。「僕もみんなももっちーも（マザー2風）」。

だからバンプレストさん、お願い!

『スパロボ』についてはまだわかんないけど、『電車でGO!64』は音声認識対応が決定。みんなテレビの前で大騒ぎしてください。でも、家族やご近所に迷惑かけちゃダメだぞ。

対応の遅さ
広島県・川上 淳一さん

ハッキリ言って任天堂は対応が遅すぎる。まずニンテンドウ64の時には他社から32ビット機が発売されてから1年以上も経ってから発売したことだ。SFCが現役で活躍していたとはいえROMカセットで勝負するのだからN64を延期しないでスムーズに発売して欲しかった。その1年の間に、16ビットのROMカセットではCD-ROMの膨大な容量と開発の容易さに対抗できず、多くのサードパーティがCD-ROMへと移ってしまった。

次にソフトの発売の遅さ。良いゲームを作るのはわかるが、発売が延期や未定ばかりではユーザーをがっかりさせ、信用も失ってしまう。現に『ゼルダ』や『ポケモン金・銀』などは延期ばかりだ。

そして、64DDだ。64発売当時は、ROMよりも容量が多く、書き込めたり、読み込みの時間もCDより気にならないと、その期待はとても大きかった。しかし、つい先日ライバルのPS陣営が次世代プレイステーションの発表をし、その性能のすごさには驚かされた。ただでさえ容量の多いCD-ROMがDVDになってさらに容量が増え、しかも今までのPSのソフトが次のハードでも遊べるという性能があるのだ。

はたして何年も前から発表こそしているものの延期の連続のハードがそんな高性能のハードに勝てるのだろうか？

まぁ、ゲームの面白さはハード性能だけではなく、アイデアもだと思いますが、しかし、容量が増えれば、アイデアや音楽、グラフィックなどいろんなことができる。

僕は、任天堂はROMからCD-ROMへと換わってもいいと思う。そうすれば必ず、N64では加わっていないメーカーもN64陣営に加わるはずだ。

今は1つのメーカーだけががんばってもダメだと思う。多くのメーカーと協力しなければダメだ！

任天堂には、もっともっとスピードアップしてもらいたい。

消費者の立場では黙って待ってるしかないのは苦しいところ。我々も延期の話ばっかりなのはちょっと困るところですね。なんとかなるんでしょうか？

読者アンケートから

●任天堂はなぜRPGが少ないんですか？（高知県・北村 航平）

●値段が高いっすね。ウラ技をもっとのっけてください。（岩手県・りんく）

●なんでゲームって「ゲーム」っていうの？（京都府・マッチョな人）

●64ドリームのスタッフの人たちは、みんな64のソフトをクリアできるのですか？それと64の本体もみんな買わされるのですか？（埼玉県・コイ）

●ソフトに点数はつけにくいですよね。（大阪府・らぶらぶ）

●オカリナ譜面コーナーは、ありそうだけどどこもやってないのですごく面白いし、これからも続けてほしいです。（埼玉県・瀬戸井 晋）

●バーチャルボーイのソフトは、今も作っているんですか？（兵庫県・バク）

●『スマブラ』で、どうしてポケモンから2人も出したんですか？他のソフトのキャラも出してほしかった。（大阪府・フォックス）

●この間、親に64ドリームを燃やされた。と思ったら夢だった。（兵庫県・飛翔）

●ロッピーでゲームボーイソフトの書き換えができるのはいつ？（石川県・モナミ）

●そろそろゼルダを引っ張るのをやめるべきだ。（奈良県・奥西 正志）

●読者からのハガキは本当に読んでるのですか？（いまいち信用できません）（千葉県・黄金銃）

●はみだしフォーラム

Q 編集部の近くに桜がきれいな所ってありますか？（香川県・葉桜）

A ありますよ。千鳥ヶ淵や靖国神社なんかは全国的に有名な桜の名所です。お花見にいくヒマはないけど……。

原稿募集 読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は400～800字くらい。あて先は
〒102-0074：千代田区九段南1-5-13毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「64フォーラム」係 FAX03-3230-0675

今月はいろんな大型新作ソフトが紹介されましたな。いろんなジャンルのゲームが続々と登場して、これで今後ともこのコーナーも安泰、ってところでしょうか。では今月もいってみよう!

ポケモンスナップ
ポケスナはおもしろい
岩手県・美月さん

たくさんの人に誤解され、厳しい批判をあびている『ポケモンスナップ』について語らせてもらおうと思います。

このソフトに対しての私の前評価は限りなく低いものでした。理由としては、第一に写真を撮って楽しむという内容です。正直言ってただ写真を撮って何が楽しいんだ?と思っていました。そして、第二として「またポケモンを使ったゲームか……」という思い、第三に見るからに子供向け(子供だまし)なソフトに思えたからです。そんな私が何故、このソフトを買う気になったかというと、CMであのポケモンおじさんがとても楽しそうに遊んでいたからです。前CMで「ピカチュウー!」と叫んでいたおじさんが演技という偽りであんなに面白そうにするはずがない、きっと本当に面白いんだ!と思い、即購入しました。実際にゲームをやってみると、自分の考えがただの偏見と先入観によるものだと感じました。

まず、自分が知っているポケモンが出てくると「出た!ピカチュウ!」とか言いながら夢中でシャッターを切っている自分がいることに驚き、また時には目当てのポケモンを待ち、息をひそめ、シャッターを切りたい気持ちを抑え、目当ての1匹を激写して、撮れた写真をにんまりと眺める自分がいたりすることに驚いています(ひょっとしてヤバイのかな)。誰よりも得点の高いピカチュウの写真を撮りたい。恥ずかしいけどシールをプリントして交換したいなど、楽しめることが沢山あります。もっと沢山写真の保存をしたかったという人でも、シールプリントで十分納得いくと思います。

「真に子供向けに作られた作品は十分大人でも耐えうるものだ」と言ったスタジオジブリの宮崎監督の言葉は正しいと思います。不満がないわけでありませんが、それをなくすほどしっかりしたソフトです。偏見を持たずにぜひ、遊んでみてください。

64DD専用ソフトからカートリッジになったことでいろいろと論議を呼んだ『ポケスナ』。でもゲームそのものの楽しさは変わっていないはずだ。

パズルボブル64
家族をはまらせたゲーム
北海道・和田　剛さん

僕は、このゲームを発売と同時に購入しました。はじめは、『スマッシュブラザーズ』とどちらを買おうか悩みましたが、価格が安定、マリオクラブもオススメというのもあり、こちらを選びました。早速ゲームをやってみると、操作は簡単で取っつきやすいので、すぐのみこめるようになりました。それを見ていた親が「やってみる」と言ったので、対戦してみるとこれがハマるハマる。買ったその日から家族全員ハマりだしました。これまでほとんどゲームは麻雀ぐらいしかやらなかった親が、今ではこのゲームを毎日1~2時間ほどやっています。

人対人の対戦だけではありません。「チャレンジ」や、「アーケード」も熱中してしまいます。僕が今一番やっているモードは、「とことん対戦」モードです。これは本当に面白いです。一番緊張感を味わうことができると思います。10連勝くらいすると、けっこうどきどきします。パズルの絵も楽しめます。

このゲームは、1人でも、2人でも、3人でも、4人でもすごく楽しめます。純粋にハマります。買う価値アリ!

しかし、最近家族でやると、僕は「うまいんだから手を抜いてよ」などと言われてしまいます。そうでもないんですけど……。

一度やってみたらどうですか?絶対におもしろいし、損はないですよ。ゼルダとは全く違うタイプのゲームだし。それに、「ゲームの面白さって、質なんだな」と思わせられるゲームです。

いろんなゲーム機で発売されて、もはやベストセラーゲームになった『パズルボブル』シリーズ。やっぱりこの面白さは折り紙付きなのだ。

牧場物語2
そこに自由はあるか
奈良県・D.T.H.さん

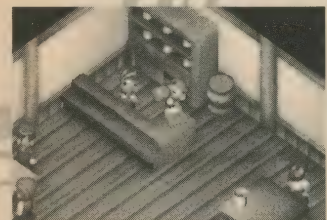
私は疲れていた。世界を救うなどといった至上目的に縛られ、邪魔者を抹殺し、金を荒稼ぎして、最終的に勇者や英雄になるゲームに。故に、牧歌的な雰囲気の漂う『牧場物語2(以下牧2)』に惹かれた。そう、夏の夜の蛾のように(笑)。

『牧2』には、前述のような至上目的はない。いや、引き継いだ牧場を立派にするという基本はあるのだが、義務というものではない。何をするかはプレイヤーの自由なのである。まじめに働いて牧場を大きくする、お目当ての女性に毎日プレゼント攻勢をかける、水辺でのんびり釣り糸をたれるな

はみだしインプレ

『ポケモンスナップ』のスナップってどういう意味なの?写真はフォトだし……(大分県・中井ガデュリン)

どなど、プレイの幅は広い。このように自由度の高いゲームは、プレイヤーが自分の楽しみを見つけることによって格段に面白さが変わってくる。私自身は、仕事を終え酒場で一杯やった後、風呂に入って寝るという一連の行為と、レシピ集めを特に楽しんでいる。前者は、経験者しかわからないので(笑)言及は避ける。後者は、特定の人に特定の食材をプレゼントすればレシピを教えてくれるものである。ヒントがなく、季節によって収穫できる作物が異なるためけっこう難しく、レシピを手に入れたときはうれしいものがある。しかも、このレシピには本当に料理法が載っている。短く簡単にまとめてあるので、実際に作ってみるのも面白いだろう。

『牧2』は箱庭の中で自由に遊ぶ楽しみを教えてくれた。買う前はそういうところに少々不安があったが、今は90%満足している。では、10%の不満は何かというと、普段大してゲームをしない妹が『牧2』にすっかりハマってしまい、なかなかプレイできなかったことである。しかも、私より先にエンディングに到達するとは……。自由度の高いゲームを自由に遊べないこの不自由さ。『3』では、できればごめんこうむりたいものである。

1日の仕事の後にビール……いや、未成年の方はまねしちゃダメですよ。ともあれ、遊び方を自分で探せるゲームっていいですよね。

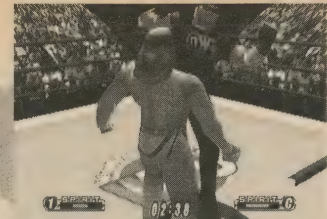
バーチャル・プロレスリング64

参った。

京都府・森山　ダイサクさん

あれは一昨年の12月19日、私は半信半疑で『バーチャルプロレスリング64』を買った。プロレス好きの私だが、プロレスゲームには全く興味がなかった。だが、週刊ゴング693号にこのゲームの記事が載っていたのだ。それを見ると、あのNWOスティングが「こんなリアルなゲーム見たことないよ。一度リングで試してみたい技もあったしね。早速買いにいくよ」と大絶賛。64ドリーム98年2月号でも少し気になっていたし。

そして家に帰って早速プレイした。なんとWCWとNWOの選手が実名で登場しているではないか！世界の顔が勢揃い！　ご心配なく、「むらたけいじ」「みたむらみつむね」など仮名のレスラーも、名前とコスチュームの変更が可能である。夢の対決も実現できる。偉大なるジャイアント馬場対アントニオ猪木の試合も、ヒクソン・グレイシー対高田延彦の試合も、このゲームで再現できる。漢字辞典なみの漢字があるから絶対に自分の名前も見つかるよ。コスチュームも100種類以上あるし、色も変えられる。1人のレスラーにつき4パターンの名前とコスチュームの登録ができるから、根性のある人は隠しキャラを含めたら396人のレスラーを登録できる（女子レスラーやプロボクサーも？）。

ゲームのできもすばらしい。動きもスムーズだし合体プレイはもちろん、毒霧や凶器攻撃、エプロンでの攻防などリアルなファイトが楽しめる。選手の動きも「何じゃこりゃあ！」と思うほどそっくりにできている。でも私はこのゲームでもっとも気に入ったのがカメラアングルである。もうこれには言うことがない。小さな技でもすばらしい角度で見せつけてくれる。これは実際にゲームをやってみないとわからない。胸を張ってガードする構えや相手とぶつかり合ったときのリアクションはもう最高！このゲームを作った人はかなりのプロレス好きと見た。続編を出してほしい。

お待たせしました、『バープロ2』ついに発売決定だ！全日プロの実名キャラ登場で、プロレス好きにはたまらないぞ。期待して待っていよう。

ファイティングカップ

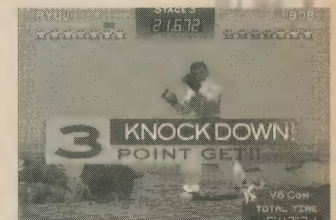
極めろ！

千葉県・裏柳生さん

今、あえて言おう！64最高の格闘ゲーム、いや、98年度最高の3D格闘ゲームはこの『ファイティングカップ』であると！

……なんだか妙にハイテンションで入っんだけど、とにかくコレは最高！画面的にはちょいと地味なのが難だけど、その洗練されたシステムは感動モノなのだ！

このゲームの画期的なトコロは、まずはポイント制で勝敗を決めるところ。これで、体力的に不利になったらワザとリングアウトしたりする駆け引きが生まれてくるのだ。ゲームシステムの面では、投げ抜けとヒラリ（避け）とのバランスが絶妙。これまでにも投げ抜けと軸ずらしが存在したゲームはあったけど、これほどうまく絡めてきたのはコレが初めてじゃないかな？投げ・ガード・打撃・ヒラリをうまく使い分けないとなかなか勝てない。さらに、1人プレイでも楽しめるモードがたくさんあるのも嬉しいところ。特にロデオモードは燃える！牛強すぎ！

あえて苦言を呈するなら、このゲームの真の面白さを掴むまでに（つまりシステムを理解するために）ちょっと時間がかかること。しかし、人間相手の対戦プレイなら1時間もすればきちんと遊べるようになることだろう。「64には格闘ゲームが少ないなぁ」とか言ってないで、すぐゲットだ！

先日、イマジニアと64ドリームとの対抗戦が行われまして、見事ウチが勝ちました。いいゲームですね、コレ。

原稿募集　掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！　N64ソフトでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は85ページ参照。

ドクトルエンドーの ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

通勤時間が片道1時間ちょっとと長いので、電車の中でゲームボーイを遊ぶことも多い。最近は『パワプロクンポケット』にハマっていて、昔の「大洋ホエールズ」を再現するためにサクセス三昧。1日1選手作るのが目標だ。

●はみだし大通り

最近、秋葉原の総武線沿い（御茶ノ水方面）に4階建てのパチンコ店がオープンした。開店から間もないだけに、なかなかよく出ている模様。それにしても秋葉原にパチンコ店とは違和感があるなぁ。

教えろ！エンドー！

4月号に続いて、「教えろ！ エンドー！」のコーナーをお届けします。インベーダー全盛の頃（小学1年生くらい）からゲームに熱中していたので、昔のアーケードネタには自信アリ。そんなところに届いたのがこのおハガキ。さっそくお答えしましょう！

Q 『ドンキーコング』の他に、任天堂のアーケードゲームってどんなものがあったんですか？
（埼玉県・Masicoさん）

A 約30タイトルと、意外と多く発売されているぞ。任天堂初のアーケードゲームは、『スペースインベーダー』と同じ1978年に発売された『コンピューターオセロ』だ。それ以前のアーケードゲームは立ちながら遊ぶような大型のものばかりだったため、デパートの屋上とか遊園地のゲームコーナーぐらいにしか設置されていなかった。この『オセロ』はテーブルタイプの筐体で、そもそもは喫茶店が集客力アップを図るための製品だったのだ（テーブル筐体の元祖はタイトーの『TTブロック』)。ちょうどその頃『インベーダー』が大ブームになり、客の側としては喫茶よりもゲームの方が目当てとなったので、あちこちにゲーム専門の「ゲームセンター」が建ち始めた。他にも任天堂はインベーダーやブロック崩しタイプのゲームなども発売し、アーケードゲーム発展の波に加わっていた。そして1981年に『ドンキーコング』が発売されると大ヒットとなり、その人気はコピー基盤が出回るほどだった。その後は『ポパイ』など数タイトルが発売され、いよいよ1983年7月の「ファミコン」発売を迎える。ファミコン本体と同時発売されたソフトは『ドンキーコング』『ドンキーコングJr.』『ポパイ』の3タイトル。実は3本とも任天堂アーケードゲームからの移植作で、特に『ドンキーコング』が家で遊べるのは、ゲームファンにとってかなり魅力的だったのだ。ファミコン初期は移植作が多かったので、アーケードで任天堂の新作が出ると「そのうちファミコンにも移植されるな」という予測もできた。それとは逆に『ベースボール』や『バルーンファイト』など、ファミコンからアーケードに移植されたものもいくつかあった。そしてファミコンが大ブームとなった1985年を最後に、残念ながら任天堂はアーケードから撤退してしまったのだ。

『ドンキーコング』以降の任天堂アーケードゲーム一覧

- ドンキーコング（1981年）
- ポパイ（1981年）
- ドンキーコングJr.（1982年）
- マリオブラザーズ（1983年）
- ドンキーコング3（1983年）
- VSアーバンチャンピオン（1984年）
- VSエキサイトバイク（1984年）
- VSクルクルランド（1984年）
- VSゴルフ（1984年）
- VSテニス（1984年）
- パンチアウト（1984年）
- スーパーパンチアウト（1984年）
- VSベースボール（1984年）
- VSバルーンファイト（1984年）
- VSレッキングクルー（1984年）
- VS麻雀（1984年）
- VSピンボール（1984年）
- VSアイスクライマー（1985年）
- VSサッカー（1985年）

←ファミコン版の「ドンキーコング」は2面がカットされて全3面

今月のオレはこれを買う！

5/20までに発売される、購入予定のソフトは2本。まず1本目は『プチカラット』だ。カンタンに言えば『パズルボブル』の要素を加えたブロック崩しだけど、対戦が面白く、ブロックをサクサク消せるので意外とハマる。『テトリス』ほどの中毒性はないが、ついつい遊んでしまうゲームだ。2本目は『パチパチパチス郎』。GBは解像度が低いのでややめ押しがしにくいけど、実機の再現度は十分合格点。「ニューパルサー」は大好きな機種だったので、これは買わずにはいられない。

←PSで発売されていた『プチカラット』。ゲーム内容からするとGBの方が向いている

→「パチス郎」はニューパルサーの他にも、オリジナル機種が何台か収録されているぞ

 ゲームに関するマニアックな質問や、このページへのご意見・ご要望がありましたら、巻末の住所の「商店街」係までおハガキか、FAX（03-3230-0675）をお送り下さい。待ってます！

秋葉原価格調査団（4/10調査）

ソフト	ジャンル	定価（税別）	平均価格	価格帯
スーパーマリオ64	ACT	9800	8054	8479〜7980
パイロットウィングス64	SLG	9800	4260	5408〜3580
最強羽生将棋	TAB	9800	8374	8479〜7980
ウェーブレース64	RAC	9800	8458	8979〜7980
ワンダープロジェクトJ2〜コルロの森のジョゼット〜	ADV	9800	5140	8479〜2980
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800	8658	8979〜7900
マリオカート64	RAC	9800	8826	8970〜8700
麻雀MASTER	TAB	9800	8674	8979〜7980
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980	8378	8479〜8000
実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	9800	8654	8979〜7980

↑97年5月号でようやく10タイトルになった

ついに表が3段になった「秋葉原価格調査団」。このコーナーは今から2年ちょっと前の、97年2月号からスタートしたのだ。当時はまだN64の発売タイトル数がメチャクチャ少なく（たったの5本）、ドリームランキングのページに「ソフト実売価格鑑定団」という名称で掲載されていた。それからN64も次第にタイトル数が増えてきて、ランキングで掲載するにはスペースが足りなくなり、98年の4月号から1ページ独立を果たした。この時は56タイトルだったが、約1年たった今では倍以上の120タイトルにまで増えている。このままの勢いで、1ページにも収まらないほどタイトルが増えて欲しいね!

↑98年4月号で、念願のページ独立となり、コーナー名も「秋葉原価格調査団」と変更された

各ハードのお値段

NINTENDO64	11000円
ゲームボーイカラー	7480円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	29800円
セガサターン	7800円
プレイステーション	14700円
ワンダースワン	4480円

ハードの価格は前号とほとんど変化ナシ。GBポケットもコンスタントに売れている。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	2980	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1480	アクレイムジャパン
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	3980	ゲームバンク
ウエットリス	5800	2780	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1972	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	5980	980	ハドソン
エアロゲイジ	7800	2980	アスキー
エアーボーダー64	7980	3480	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	972	セタ
エクストリームG	6800	3980	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN ZONE'98	6800	2480	コナミ
F-ZERO X	5800	3480	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	2980	任天堂
AI将棋3	7800	6480	アスキーサムシンググッド
オリンピックホッケーナガノ	6800	2480	コナミ
G.A.S.P!!	6800	3980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	1979	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	5280	日本システムサプライ
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	3980	コナミ
がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜	8900	1972	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2980	イマジニア
キングヒル64	6980	3980	ケムコ
ゲッターラブ!! 〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜	6800	2479	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3970	任天堂
最強羽生将棋	9800	3980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	1280	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	6780	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	980	アクレイムジャパン
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	953	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	1980	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	3980	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	6780	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	売り切れ	コナミ
実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜	7800	6780	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	2980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2950	イマジニア
人生ゲーム64	6800	2980	タカラ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
新日本プロレス　闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス　闘魂炎導2	6800	5979	ハドソン
進め! 対戦ぱずるだま　闘魂! まるたま町	6800	980	コナミ
スター・ウォーズ〜帝国の影〜	7800	953	任天堂
スターソルジャー　バニシングアース	6800	2980	ハドソン
スターフォックス64	4800	3780	任天堂
スノボキッズ	6800	3980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	2980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	1800	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1972	タイトー
スーパービーダマン　バトルフェニックス	6800	3800	ハドソン
スーパーボウリング	6800	5680	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3950	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	2980	バンプレスト
ゼルダの伝説　時のオカリナ	6800	3480	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	5480	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	480	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	5780	イマジニア
超スノボキッズ	6800	5480	アトラス
チョロQ64	6800	5480	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1972	任天堂
デザエモン3D	7800	1980	アテナ
テトリス64	4980	3980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080°スノーボーディング	6800	2980	任天堂
DOOM64	7800	1280	ゲームバンク
トップギアオーバードライブ	6980	5780	ケムコ
トップギアラリー	6980	1972	ケムコ
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	7980	6480	エポック社
ドラえもん2　のび太と光の神殿	6800	3980	エポック社
ナイフエッジ	6980	3972	ケムコ
ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	5180	任天堂
ぬし釣り64	6800	5480	パックインソフト
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	2980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	4980	ハドソン
パズルボブル64	4800	1980	タイトー
パチンコ365日	6980	4980	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	1972	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	880	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	3980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	1972	アスミック
Parlor! PRO64	6980	3980	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	6780	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
ファイティングカップ	6800	2980	イマジニア
ファミスタ64	6800	980	ナムコ
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	3480	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよSUN64	5980	1980	コンパイル
ブラストドーザー	4800	980	任天堂
プロ麻雀　極64	6800	3980	アテナ
HEIWAパチンコワールド64	7900	4980	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	5480	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	2980	任天堂
ポケモンスナップ	6800	3900	任天堂
ボンバーマンヒーロー〜ミリアン王女を救え〜	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5980	コーエー
マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー	6800	4980	カプコン
マリオカート64	4800	3880	任天堂
マリオのフォトピー	9800	6480	ハギワラシスコム
マリオパーティー	5800	4480	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	1780	イマジニア
森田将棋64	9800	7480	セタ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	2980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1979	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	5980	コナミ
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	2479	ボトムアップ
64大相撲2	6980	5680	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	880	バンダイ
64トランプコレクション	6980	1980	ボトムアップ
ワイルドチョッパーズ	6980	2972	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	980	エニックス

「テトリス+GBセット」

4月号で情報を募集した、「テトリス+GB本体セット」の詳細が判明しました! 皆さんから寄せられた情報を総合すると、「1989年に発売された『テトリス』によってGBが爆発的な人気となり、その需要に生産が全く追いつかず、日本中どこへ行っても手に入らないほどだった。そこで少しでも品薄を解消するために、海外版『テトリス+通信ケーブル+GB本体』セットが一部の玩具店に出回った。」というのが真相のようだ。詳しい情報を提供して下さった、洋ゲー魔王さんと緑山田さんには、ささやかながらお礼の品をお送りいたします。ありがとう!

◆緑山田さん提供のソフトと説明書。通信ケーブルもセットされていた

表紙人気ランキング結果発表! by アズ斉藤

小さなコラムにも関わらず「表紙の言葉」を見て、表紙人気ランキングに応募していただいた皆さんに感謝! さて、表紙人気ランキングの発表です。応募総数47通。一通一通が、表紙に対する暖かいご意見と、登場キャラクターへの熱い思い入れにあふれ、私は感激しております。抽選の結果、4名の方に私がデザインした64ドリーム特製表紙ポスターをプレゼントします。これからも応援よろしくお願いいたします。

（斉藤浩一）

■表紙人気ランキング最終結果■

●1位　7票
99年1月号　＜リンク＆ゼルダ＞

●2位　5票
98年4月号　＜パワプロくん＞
98年12月号　＜リンク＞
99年2月号　＜マリオ＆リンク他＞

●5位　4票
98年10月号　＜ピカチュウ＆フシギバナ他＞

●6位　3票
97年4月号　＜どせいさん＞
98年5月号　＜リンク＆エポナ＞

■ポスター当選者（敬称略）
兵庫県／西海久太郎　奈良県／吾郷友紀
大阪府／藤金永美　東京都／冠　美花

はみだし大通り

大人気のGBソフト『ハムスターパラダイス』は、4月下旬にようやく再出荷される模様だ。まだ手に入らないという人は、お近くのゲームショップに行って店員さんに聞いてみよう!

NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	クロックタワー	24	16	ヒューマン	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	3000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビーレインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	THE FIREMEN	8	なし	ヒューマン	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2500
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス[古代機械の記憶]	12	64	アスミック	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	32	256	ヒューマン	1000
	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	3000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	3000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	3000
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	スーパーフォーメーションサッカー96WCE	12	なし	ヒューマン	1000
	ダービージョッキー[騎手王への道]	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	3000
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2500
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	3000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン (5/1より)	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	3000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	3000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2500
	どっすん! 岩石バズル	8	なし	アイマックス	1000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2500
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
	す～ぱ～ぷよぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	3000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト	3000
	晦 一つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	3000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	3000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	3000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ただいま勇者募集中 おかわり	16	64	ヒューマン	1000
	スーパー将棋2	12	64	アイマックス	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	スーパー花札2	8	なし	アイマックス	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

● NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
● C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
● P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

●【5月発売予定】●

- 1日 **たまごっちタウン**/SLG/バンダイ/2500円/NP

●【6月以降発売予定】●

- 6月1日 **お絵かきロジック(仮称)**/PUZ/世界文化社/未定/NP
- 6月1日 **Wizardry I・II・III(仮称)**/RPG/メディアファクトリー/未定/NP
- 7月1日 **スーパーコラムス(仮称)**/PUZ/メディアファクトリー/未定/NP
- 今夏 **ファイアーエムブレム トラキア776**/SLG/任天堂/未定/NP
- 未定 **ぷぷる**/TAB/アクセラ/未定/NP

●【4月発売予定】●

- 23日 **ゴルフDEおはスタ**/SPT/エポック社/3980円(予)/C
- 23日 **トップギア・ポケット**/RAC/ケムコ/3980円/C専用/振
- 23日 **人生ゲーム 友達たくさんつくろうよ!**/ETC/タカラ/3980円/C/P
- 23日 **リアルプロ野球! セントラルリーグ編**/SLG/ナツメ/3980円/C
- 23日 **リアルプロ野球! パシフィックリーグ編**/SLG/ナツメ/3980円/C
- 28日 **ハローキティのマジカルミュージアム**/PUZ/イマジニア/3500/C/P
- 28日 **花さか天使テンテンくんのビートブレイカー**/PUZ/コナミ/4300円
- 28日 **ポケットGIステイブル**/SLG/コナミ/4500円/C
- 28日 **ディノブリーダー3**/RPG/J・ウイング/4800円/C
- 29日 **パチパチパチス郎～ニューパルサー編～**/TAB/スターフィッシュ/3980円/C
- 30日 **SD飛龍の拳EX**/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
- 30日 **坂田吾朗九段の連珠教室**/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C

●【5月発売予定】●

- 13日 **It's a ワールドラリー**/RAC/コナミ/4300円(予)/C
- 21日 **プロ麻雀「兵」GB**/TAB/カルチャーブレーン/3980円/C/P
- 21日 **パチンコCRモーレツ原始人T**/TAB/ヘクト/3980円/C
- 29日 **学校のヤマザキ ゲームボーイ版**/ETC/コーエー/3980円/C
- 下旬 **本格将棋「聖」**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 下旬 **白江七段の囲碁入門**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
- 下旬 **ファミリートランプ**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C

●【6月発売予定】●

- 3日 **あにまるぶりーだー3**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C/P
- 3日 **漢字BOY**/ETC/J・ウイング/4800円(予)/C/P
- 4日 **カンズメンスターパフェ**/SLG/スターフィッシュ/3980円/C/P
- 10日 **アザーライフ アザードリームスGB**/RPG/コナミ/4300円(予)/C
- 17日 **サバイバルキッズ～孤島の冒険者～**/RPG/コナミ/4300円(予)/C
- 24日 **ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールドGB**/SPT/コナミ/4300円(予)/C
- 24日 **ワールドサッカーGB2**/SPT/コナミ/4300円(予)/C
- 25日 **スーパーブラックバス リアルファイト**/SPT/スターフィッシュ/4500円/C専用/振
- 下旬 **スパイvsスパイ**/ACT/ケムコ/未定/C専用
- 6月 **ウエットリスGB**/PUZ/イマジニア/未定/C
- 6月 **釣り先生2**/SLG/J・ウイング/4800円(予)/C
- 6月 **ポケットモンスター金**/RPG/任天堂/未定/C
- 6月 **ポケットモンスター銀**/RPG/任天堂/未定/C
- 6月 **きせかえ物語**/SLG/バックインソフト/未定/C/P

●【7月以降発売予定】●

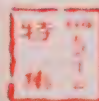
- 7月30日 **三国志ゲームボーイ版2**/SLG/コーエー/4800円/C
- 7月下旬 **シャドウゲイト リターン**/ADV/ケムコ/3980円/C
- 7月 **一ぷよぷよ外伝一ぷよウォーズ**/RPG/コンパイル/未定/C
- 7月 **昆虫博士2**/SLG/J・ウイング/4800円(予)/C
- 7月 **川のぬし釣り4**/SLG/バックインソフト/未定/C/振
- 夏 **メダロット2**/RPG/イマジニア/未定/C
- 夏 **ポケットファミリーGB2**/SLG/ハドソン/未定/C専用
- 9月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C

●【発売日未定】●

- **ウルトラベースボール**/SPT/カルチャーブレーン/3980円/C
- **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3980円/C
- **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3600円/C
- **スーパーチャイニーズファイターDX**/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
- **飛龍の拳スタジアムGB リアル**/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C
- **銃鋼戦記バレットバトラー**/RPG/コナミ/未定
- **ドンキーコングランド2**/ACT/任天堂/未定/C
- **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C
- **マリオゴルフGB(仮)**/SPT/任天堂/未定/C

ゲームボーイ10年間の歩み

ゲームボーイが誕生したのは10年前のちょうど今日(注1)。いまや、世界中で7000万台(注2)を越える出荷数を誇り、これほど長く愛され続けているゲーム機は他にないと言っても過言ではないだろう。そこで、今月は任天堂本社に開発一部部長の出石さんをお訪ねして、ゲームボーイの誕生からカラー化にいたるまで、たっぷり話をお聞きしました。

注1：64ドリーム6月号の発売日（4月21日）がゲームボーイが生まれた日（本誌の発売が2〜3日遅れる一部の地域のみなさん、ごめんなさい）　注2：1998年9月末の時点での出荷数は6957万台。GBカラーも発売されたこともあり、7000万台の大台を軽くクリアしたのは間違いないだろう

1989年4月21日、ゲームボーイ発売！

出石武宏

TAKEHIRO IZUSHI

任天堂　開発一部部長/いずしたけひろ

宮本さんと同じ1952年に京都で生まれる。同志社大学工学部電気工学科卒業後、宮本さんより2年早い1975年に任天堂入社。これまでゲーム&ウオッチやゲームボーイの開発などに携わり、1996年から現職に。ゲームボーイの代表作を3本挙げてもらうと「『テトリス』と『ポケモン』の2本はすぐに言えるんですけど、3本目はたくさんあって難しいですね」とのこと。

PROFILE

ゲームボーイの誕生から最新事情まで、出石さんにたっぷり語っていただきました。

ゲームボーイが10年も売れ続けた理由は2つあると思います。ハードって1回発売してしまえば途中で仕様を変更することができないんですけど、ゲームボーイの場合、最初に作られたコンセプトや基本設計がとても優れていたということなんでしょうね。だから、操作ボタンの数など基本的なことは10年たっても変わっていないんですね。

↑この10年間、小さくなり、カラー化も実現したゲームボーイなんだけど、操作ボタンの配置がまったく変わっていないのには驚かされる

もうひとつはソフトの力です。この10年間をふりかえってみると売れたり売れなかったりと、年によって波があるんですが、絶えることなく発売されたソフトが牽引力になったのは間違いないですね。国内では800タイトル近くが発売されているんですが、そのうち任天堂で作ったものはわずか46本程度なんです。いくらハードが優れていても、この10年間で40数本しかソフトが出ていなかったらここまで続かなかったと思うんです。やはり、いろんなメーカーさんが競ってソフトを作ってくれたのも大きな原動力になったと思います。

そもそも、同時発売ソフトは4本しか出なかったんです（98頁参照）。はじめの頃はハードに慣れていないようなところもありまして、出てくるソフトがそれぞれ新鮮やったですね。「これ、どうやって動かしているんやろう」とか、「勝手に解析すると怒られるかなあ」なんて（笑）。ファミコンでソフト作りの経験を積んでこられたメーカーさんがゲームボーイ用のソフトを作ってこられたのがうれしかったですね。

“ダメゲーム”のコードネームだった？ゲームボーイ

ゲームボーイの開発コードネームはDMG（ドット・マトリクス・ゲーム）だったんですけど、これはダメゲーム（DaMe Game）の略なんです（笑）。ぼくらとしては単純にDMGと呼んでいたんですが、あ

ゲームボーイ年表

1989（平成元年）

ソフト発売本数 **25本**

4月21日にゲームボーイが発売される。同時発売ソフトは『スーパーマリオランド』など4作。6月に『テトリス』が発売されて以降、通年にわたって本体が超品薄になった。GBのサードパーティ第1号ソフトはHAL研の『上海』（7/28発売）。当時は携帯性を生かしたパズルゲームが比較的多かったのだ。

↑本体と同時発売ソフトの1つ『スーパーマリオランド』

1990（平成2年）

ソフト発売本数 **110本**

『スペースインベーダー』など昔の業務用ゲームや、『ネメシス』など初期のファミコンソフトの移植作が目立った年。また、横井軍平さんの作品である『ドクターマリオ』が7月に発売され大ヒットした。しかし、新規参入メーカーも多いせいか、作り込みの甘いソフトも残念ながら目立つ年でもあった。

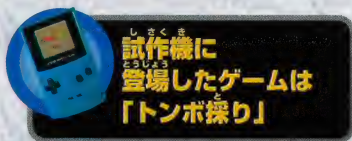
↑11月21日に発売されたスーパーファミコン

はみだしGB ①　「新しいGBが出るたびに、もう1個ボタンを増やそうかという話は出てくるんです。たとえば肩のところにRトリガーのようなボタンをつけるとか。でも、複雑な操作が必要なソフトはGBに向いていないということで最後には消えてしまうんです」（出石さん）

る人から「これ、ダメゲームね」って言われて、そのネーミングをいただくことにしたんです（笑）。そのくらい、開発当初のゲームボーイは期待されていなかったんですよ。世の中はファミコン全盛のまっただ中でしたし、ユーザーの皆さんのなかには「ファミコンの次はどんなすごい家庭用ゲーム機が出るんだろう」っていう期待感がありましたからね。ですから、ぼくらとしても「誰もこっちのほうを見てへんから、この状況はいい」って言ってたんですよ（笑）。期待されているとそれなりの人やお金が動くわけですけど、どちらかといえば期待されずにこそこそ作るのが好きだったんですね（笑）。

ゲームボーイという名前を決めるにあたっては、たくさんの候補名を出しました。でも、どんなのがあったか、もう思い出せない（笑）。たとえば誰もが思いつきそうな名前としては「ポケットファミコン」ってあるじゃないですか。ファミコンが全盛期なわけですから、「ハンディファミコン」なんていう名前をつけてもよかったんですね。でも、いやでした。基本的にファミコンとは違うコンセプトでゲームボーイは作られた商品ですから、社長に候補名を出すときにこれらの名前はリストからはずしたくらいなんです（笑）。

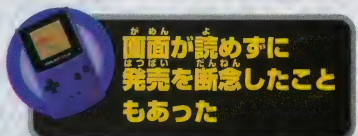
⬆1980年に発売されたゲーム&ウオッチ。1986年までに海外のソフトを含めると59タイトルが発売され、出石さんはその3分の1のソフト開発を担当したのだ

もちろんそれぞれが共存する商品だと思っていましたが、ファミコンの亜流の商品に見られるのがイヤだったんです。もともとゲームボーイはゲーム&ウオッチの流れで生まれた商品なんです。ファミコンからの流れであればカラーでないといけないでしょうし、もっと違った商品になっていたはずなんですね。

試作機に登場したゲームは「トンボ採り」

開発期間は液晶メーカーさん達と具体的な話になりなじめてから2年くらいはかかっています。でも、それ以前からドット・マトリクスの液晶パネルを使ってゲームが本当に遊べるものなのか実験をやっていました。任天堂というのは現物主義なんです。なんぼかっこいい仕様書を書こうが、紙のうえだけで「これはいけまっせ！」なんて言ったところで絶対にその企画は通らないんです。それで、当時入手できた液晶パネルにパソコンをつないで「トンボ採り」というゲームを作ったんですよ。これは、画面上にトンボが飛んでいて、ただ網で捕まえるだけのゲームだったんですけど…（笑）。当時のドット・マトリクス液晶は文字だけを表示するためのパネルだったものですから、動画を動かすようなしくみになってなく、まず「トンボ採り」でどんなことができるのかを実験していたわけなんですね。

⬆ゲームボーイのイメージイラスト。操作ボタンの位置や数は違うけど、サイズは初代ゲームボーイとぴったし同じなのだ

あと、デザイン案についてはタテ型のほかにヨコ型もありました。ゲーム&ウオッチなどの絵柄をずっと描いていた人がデザインしてくれたんですけど、イメージイラストということでけっこういい加減に描いていますね。当時はハサミとノリの世界で…。いまだったらパソコンのCADを使って描くんですけどね。

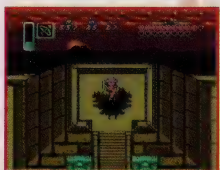
そんなことをしながら、メーカーに液晶の値段を聞きにいくと、まだまだ商品化するには高すぎたんです。ところが1987年頃になって電子手帳の走りのような商品が出てきて、それも漢字をやっと2列表示できるかといったレベルの液晶だったんです。それでも、「そろそろかな」っていう空気を感じました。それで液晶とチップの開発を同時にすすめるようになったんです。

画面が読めずに発売を断念したこともあった

開発中に苦労したことはいっぱいありましたね。液晶にもいろんな種類のものがありまして、いいものは量産に向かないとか、たくさん作れるけど値段がとんでもなく高くなるものとか。それで、ぼくらは当時の電子手帳にも使われている液晶と同じものを採用したんです。コスト面から考えてもその液晶しかなかったんですね。

で、やっと試作品を作りまして社長のところに持っていくと、「見えんな、これ」って。画面が見る角度によって見えないというんですよ。それで、ぼくらも必死になって「ほら、こっちに来てこうすれば見えますよー」って（笑）。でも「やっぱりアカンよ、これ」っ

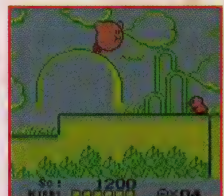
1991（平成3年）

ソフト発売本数 **110本**

RPG『SaGa』シリーズのヒットを受けて、GBの携帯性にこだわらない様々なジャンルのゲームが発売されたが、相変わらずファミコンの移植作が目立った年。編集部が選んだこの年の代表作はテレビCMがユニークだった『ゲームボーイウォーズ』と『聖剣伝説』『SaGa3 時空の覇者[完結編]』の3本。

⬆この年にアクションRPGの名作『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』が登場した（11/21発売）

1992（平成4年）

ソフト発売本数 **116本**

一通りソフトのアイデアが出つくして、質的な衰えがはじまる年。サードパーティ製ソフトにこれといって目立つ作品はなく、『スーパーマリオランド2 6つの金貨』や『カエルの為に鐘は鳴る』などの任天堂ソフトが孤軍奮闘していた。カービィシリーズの記念すべき第1作目である『星のカービィ』も発売された。

⬆HAL研が制作した『星のカービィ』は4月27日発売

はみだしGB ② 現在のGBポケットは3800円という安さ。初代GBが1万2500円だったから、約70パーセント引きの値下げということになる。「これだけ安いと部品交換などに出せば結構高くつくでしょうね。なんといっても人間の工賃がいちばんコスト高ですから」（出石さん）

て言われて。それで、発売がペンディングになったんです。発売の前年(1988年)の話ですね。当時はファミコンがガーッと売れていて、ゲームボーイは社内的にも期待されていないわけですよ。それで「見えんから売らんでもええやんか」って言われてしまって。それで困ってしまって、シャープさんの液晶担当の人に「かくし玉はないんですか?」って聞いたら、「ないこともないんですけど」と言われて、「それ、絶対に他人に見せへんから」(笑)ってことで試しに作ってもらったんです。

液晶を作るにもいろんな配合の条件があって、例えば表示の色を濃くしようとすると反応が遅くなったりするんです。色が表示されにくいうえ、消えるのにも時間がかかるんですね。逆に反応を早くしようとすれば、今度は表示の色が薄くなってしまうんです。このような調整は計算しても出ない世界で、普通はそのようなことで試行錯誤もしてくれないんですけど、そこは粘りと根性で(笑)。シャープさんとはゲーム&ウオッチからのつき合いですから「長いつきあいですがな」って懐柔しながら…(笑)。それで、なんとか作ってくれて、できた液晶がまたよかったんですよ。「(ぼくらが求めていたのは)これ、これやがな〜!」って喝采しましたね(笑)。

↑身ぶり手振りでお話をする出石さん。立ち会っていただいた本郷さんがつい居眠りしちゃいそうになるほど、ロングインタビューだったのだ

初代ゲームボーイにヘッドホンを同梱した理由

もともとゲームボーイは1万円を切る価格にするつもりで設計したんです。それが、最終的に1万2500円になったのは、液晶の価格が思ったように安くならなかったことと、RAMが予想以上に高かったんです。RAMも大量に仕入れるわけですから本来なら任天堂テクニック(大量仕入れ)で単価を下げることもできたはずなんです。でも、当時は貿易摩擦のような問題があって政府がRAMの価格を仕切っていたために読みが狂ってしまったというワケなんです。

それで、どう計算しても1万円を超えてしまうことになって、「じゃあ、ヘッドホンをつけよう」と。

↑ヘッドホンが同梱されていた初代ゲームボーイ。大量に注文するため、ヘッドホンも市販よりも安く仕入れられるのだ

そこが任天堂の変なところなんですね(笑)。ぼくらとしてもどんな場所で遊ぶにしても音を聞きながらやってほしいという気持ちだったので、「どうせヘッドホンを買うのだから、最初からついていたほうがお客さんもうれしいだろう」ということになったんですね。これは社長の判断だったんですが、ぼくらも驚きました。それに電池もつけてくれましたし、ホントにうれしかったですね。

『テトリス』のおかげでゲームボーイが大ブレイク

先ほど「ゲームボーイは期待されていない」と言いましたが、作っているぼくらとしては売れると思っていましたし、実際に順調に売れましたね。でも、エポックになったのはやっぱり『テトリス』ですね。もともとファミコン版でこのゲームを見たときに「これだ!」という確信めいたものがあったんです。カタ、カタ、カタッてブロックが落ちてくる様がゲームボーイの液晶に向いていたんです。それで1人のプログラマーが1週間くらいで勝手に基本ブロックを作っちゃいまして…。で、テストプレイする人間がその場所を離れないんです。横で見てるだけでは面白さがわからないんですが、交代して違う人がプレイをはじめるとまたその人がその場を離れない(笑)。それで、「このソフトをゲームボーイに絶対ほしい」という話になりまして、版権を獲

一度はゲームボーイの発売を断念したことも

1993(平成5年)

ソフト発売本数 **81本**

GBソフトの続編が目立ちはじめる。発売タイトル数こそ比較的多いものの、セールス的に芳しくないものばかり。任天堂から『ゼルダの伝説 夢をみる島』や『カービィのピンボール』も発売されたが、あまり大きなセールスには結びつかなかった。バーコードバトルが流行していたため、『バーコードボーイ』(ナムコ)も登場した。

↑『ゼルダの伝説 夢をみる島』には『カエル〜』の主人公も登場する

1994(平成6年)

ソフト発売本数 **93本**

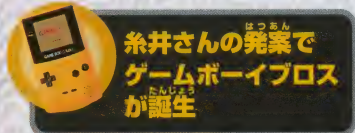
スーファミに接続して遊べる「スーパーゲームボーイ」が7000円で発売された(6/14)。当時はファミコン全盛期のため、ファミコンから移植されたソフトがあったものの、GBのハード的な制約であまり楽しめないソフトが多かった。キャラクターゲームも非常に多く、任天堂からも大したソフトは出ていない。年末には「サターン」と「プレステ」が登場した。

↑通信できる「スーパーゲームボーイ2」は98年に発売(5800円)

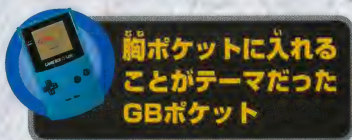
はみだしGB③ GBポケットから十字のネジ回しでは開けられないY字のネジが採用されるようになりましたね。「ハードを分解できないようにするのが主流になりつつあるんです。好き勝手に改造してそれが原因で事故が起こったりすると申し訳ないですから」(出石さん)

得するためにロシアに飛んでもらって、めでたく発売することができたんです。

↑アメリカではGB本体と同梱だった『テトリス』。日本では通信ケーブル同梱のパッケージも発売されていた（ソフト提供／千葉県・緑山田さん）

ぼくらはずっとゲームを作ってきて「もうこれ以上のソフトは考えられへんぞ」みたいな自負をもっていたんですけど、『テトリス』を見たときに「こんな遊ばせかたがあったんかいな」って心底驚きました。それにプレイヤーの年齢を選ばないところもすごいですよね。『ポケモン』が出るまでは、ゲームボーイソフトの売上げナンバー1を誇っていた『テトリス』は、これまでに国内だけでも422万本（98年9月末）も売れたんですね。

糸井さんの発案でゲームボーイブロスが誕生

そのあとに出てきたのがGBブロスですね。もともとゲームボーイ本体の色を変えたら面白いんじゃないかというアイデアは以前からあったんですが、そのような意見は通らないというのが社風的にありまして…。「いろんな色の商品が出てくると管理するだけでも大変だ」ってことで。でもある時期からシステム的にも可能になったんです。それでタイミングよくコピーライターの糸井重里さんから提案をいただきまして、GBブロスが誕生することになったワケなんですね。ブロスもたくさん売れたんですが、そのときに引っ張ったソフトってないんです。ゲームボーイソフトの場合、店頭に行けばいまでも『テトリス』や『ドクターマリオ』なんかが定番ソフトとして置いてあるわけですから、ハードの売り上げとソフトの発売時期は関係ないところがあるようですね。

そのあとGBポケットの出る1996年まで新作ソフトの発売本数は年々減る一方で、開発メーカーもどんどん抜けていくような状態になりました。でも、「ゲームボーイは定番」という信念がありましたから悲壮感みたいなものはありませんでしたね。任天堂ってひとつのハードを出してしまうと、外から見えない内部の変更はあっても、外観などの変更はしない会社なんです。最近でこそスーファミジュニアだとか言って廉価版を出したりしていますけど。伝統的に発売当初のハードを同じ仕様でそのまま出し続けるようなところがあるんです。

胸ポケットに入れることがテーマだったGBポケット

GBポケットが生まれる理由というのはいくつかあったんです。シャープさんのところに行ったら、2世代目のザウルス（電子手帳）ができていて、とてもきれいな液晶だったんです。それで、「これ、使わせてください！」ってお願いしたんです。それに、当時はアルカリ電池が普及してきていましたから、それを使えば電池寿命も長いだろうし、本体をかなり薄くできるだろうということになったんです。

それで、当時の開発一部部長だった横井軍平さんが「今度は胸のポケットに入るくらい小さくしようよ」とおっしゃって。それで、「アルカリの単4電池を2本使うことで10時間を目標に作りましょう」と、半年で開発したんです。ただ、小さくするだけでは面白くないので、液晶のガラスの部分を薄くして、さらに影が出ないようにしました。特殊な偏光板を使うことで白黒になって、すごくコントラストがはっきりとキレイに見えるようになったんですね。

あと、ストラップ用の穴もあけることになっていたんですが、最

ゲームボーイの生みの親 横井軍平さん

ゲームボーイとなればこの人を抜きに語ることはできないだろう。任天堂で多くのヒット商品を手がけた横井軍平さんは「50歳を過ぎれば、会社をやめて好きな仕事をだけを楽しみたい」との言葉通り、「会社への置きみやげ」として「GBポケット」を開発し、1996年、株式会社コトを設立。多くの横井ファンが「どんな新しい遊びを見せてくれるのだろう」と期待するなか、不幸にも交通事故に遭われ、1997年10月、56歳の若さでこの世を去られた。コト設立1周年を迎えた矢先の事故であった。現在、ワンダースワン（バンダイ）でヒット中の『GUNPEI』は横井軍平さんの遺作である。

1995（平成7年）

ソフト発売本数 57本

94年末からはじまった「次世代ゲーム機戦争」のあおりをうけてか、ゲームボーイソフトの発売本数も減少傾向に。そのような環境のもとで発売された『マリオのピクロス』『スーパードンキーコングGB』『星のカービィ2』の3本のソフトは健闘したと言っていいだろう。また、4月からスーファミでサテラビューがスタートしたが大きな普及に結びつかなかった。

↑残念ながら短命に終わった「バーチャルボーイ」（7/21日発売）

1996（平成8年）

ソフト発売本数 38本

GBの発売年を除いて最も発売本数が落ち込んだが、ゲーム界に金字塔を打ち立てた『ポケモン』や「GBポケット」が登場し、ゲームボーイにとってエポックメイキングな年になった。また、『風来のシレンGB』や『合格ボーイ』シリーズ』など、GBの機能を生かしたソフトが出現した。過去のソフトを何本かパック収録されたソフトも人気を得た。

↑発売当初は25000円だった「NINTENDO64」（6/23発売）

はみだしGB ④ 「ゲームボーイでは大きな故障というのはあまりないですね。故障とは言えないですけど、落とすと液晶のカバーがとれることがありますね。まあ、接着剤か両面テープを使えばすぐに直ることなんですけど」（出石さん）

GBポケットでは通信できなくてもいいい?

後の段階でやめました。お子さんが指にひっかけてクルクル回したら危ない（笑）。GBカラーになってようやくストラップ用の穴が実現しましたけど、携帯電話でストラップが普及したので大丈夫だろうということになったんです。

通信機能を捨てる可能性もあったGBポケット

ぼくらとしては旧型のゲームボーイよりGBポケットのほうが高く売れる商品と思って開発したんです。だから会社にも「定価を1000円高くしても売れますよ」ってプレゼンしたんですね。ところが結果を聞くと安くなっていまして（笑）。任天堂の経営者判断というのはすごいと思いましたね。「お客さんのことを考えたら安くするのが当たり前や」と言うんです。

↑パワーランプがついていなかった初代GBポケット。突然電池が切れて、「せっかく捕まえたポケモンが消えちゃったよ～」って泣いたっけ

社長から「6800円だったらお前も買うやろ」って言われて、素直に「はい、買います」って（笑）。

そのかわり、「原価は1円でも安く運動」みたいなものがありました。初期のGBポケットにパワーランプがついていないのはそのせいなんです。他にも通信コネクタをはずそうという話もあったんです。このようなパーツは量産しても値段が急に下がるものではないので「通信コネクタはいらん」という人もいたんです。それに、これを省くことによってもっと薄くできるというメリットもあったんですね。ハード屋の理屈としてはそうだったんですが、ソフト屋さんから猛反対されましてね。こっちが「どれだけの人が通信対戦で遊んでるの？　なくってもいいやん」と言っても、「本当になくなってもいいと思ってるワケ?!」って侃々諤々の議論をしまして、怖いくらいでした。彼らは命をかけてましたね（笑）。それで妥協案というか、コネクターのサイズを旧型より小さくして、ホコリよけのカバーもつけないことにしたんです。でも、残してよかったですね（笑）。もし通信コネクタをはずしていればポケモンの交換もできなかったわけで…。田尻智さんにどうお詫びをしていいやら（笑）。あと、パワーランプをはずしたのも間違いだったですね。だからあとから復活させたんです。

ポケットピカチュウもぐりぐり踏んじゃう厳しいテスト

ところで、任天堂の商品の耐久テストってホントに厳しいんです。落下実験などは宇治工場でやっているんですが、どの角度で何回落とすかというようなルールがしっかり決まっているんです。あと、人が踏むテストなんかもあって、その人の体重が軽ければウエイトを腰にまくんです（笑）。『ポケットピカチュウ』も踏んじゃうんですよ。「ピカチュウにも適用するんですか～」って言っても、担当の人が笑いながらぐりぐり何回も踏むんです（笑）。愛情をこめて製品を作っているぼくらとしてはイヤになるくらい厳しいテストですね。

でも、そのようなテストはやってもらってよかったと思います。ぼくらとしては1回商品を市場に出せば回収するわけにはいかないわけです。とくに液晶というのは角のほうから割れやすい性質をもっていて、ゲーム&ウォッチの時は落としたりするとヒビが入ったりしたんですね。でも、何度も試行錯誤を重ねるうちに液晶の取り付けについてのノウハウがたまってきて、丈夫な製品になったというわけです。でも、踏む試験はいらんと思うんですけどね（笑）。

↑ダメ、踏んじゃあダメ～！　いくら厳しいテストを受けてるからと言っても、「ポケットピカチュウ」やゲームボーイを踏むのはやめましょう

GBポケットをひっぱったポケットモンスター

ソフトがハードを引っ張るという意味あいで言えば、GBポケットにとってはやはり『ポケモン』の

1997
（平成9年）
ソフト発売本数
56本

この年の初めから『ポケモン』が大ブレイクしはじめ、衰退しつつあったGBが息を吹き返す。97年前半に発売されたソフトはわずか10本だったが、後半から大量のタイトルがリリースされ、その復活ぶりを見ることができる。また、『メダロット』やゲーム&ウォッチのソフトを詰め込んだ『ゲームボーイギャラリー』も好評だった。

↑スーファミソフトを書き換えできるニンテンドウパワーは9月からスタート

1998
（平成10年）
ソフト発売本数
97本

97年末からのGB本体大売れの勢いがこの年も持続し、さらに発売タイトル数が増えている。10月21日には「ゲームボーイカラー」も発売され、かつて発売されたGBソフトのカラーリメイクもいくつか見られた。『ポケモン』の流れを受ける『ドラクエモンスターズ』も大ヒットし、GBが第一線ハードとしての地位を取り戻した年でもある。

↑ゲームボーイの新しい遊び方を提案した「ポケットカメラ」（2／21発売）

はみだしGB⑤ GBカラーにはコントラストの調整ボタンがない。「必要ないんです。これまでの液晶というのは消費電力や温度で明るさが変わってしまうんですけど、TFTのカラー液晶は出荷時点で明るさを調整すれば、どんな条件でも安定しているんですね」（出石さん）

存在が大きかったですね。GBポケットが発売される5ヵ月前に発売された『ポケモン』は、もともと『カプセルモンスター』というタイトルだったんですが、商標で使えないということになって『ポケットモンスター』に変えたんです。とは言ってもGBポケットの名称にあわせたわけではなく、たまたまの偶然なんです。任天堂はツイてる会社なんですね（笑）。

もともと『ポケモン』は部内での評価も非常に高かったソフトなんですが、95年の任天堂スペースワールドに初出展したときはN64も初展示でメインだったんです。それで『ポケモン』は端っこのほうだったんですよ。それに、本来は『ポケモン』の説明をする人がN64のほうにとられてしまって、「それはないでしょう」って文句を言ったくらいなんです（笑）。あと、このソフトで初めて赤と緑の2色を出すことになって、「なんで、2種類も出さなあかんの？」と言われながら、その辺の認識の改革からしないといけなかったんですね。

それにしても、GBポケットを出してから急にメーカーさんからの問い合わせが増えましたね。もちろん『ポケモン』効果もあったんでしょうけど、ソフトを作る人って、ハードが新しくなるたびに創作意欲がかきたてられるようなところがあるんですね。ですから、新たに開発機材を注文してこられるメーカーが急増したんですけど、問い合わせの内容にすごく初歩的なものが多くて…（笑）。それも、よく知ってるメーカーで、「どないしたんですか？」って聞けば、「世代交代してしまって、ゲームボーイの開発について知ってる者がいないんです」って（笑）。

◆『ポケモン』がゲームボーイポケットの牽引車となり、その『ポケモン』を大きく飛躍させたのが97年の4月に始まったアニメだったのだ

発売のタイミングが悪かったゲームボーイライト

GBポケットのあとに出たのがGBライトですが、その前にゴールドとシルバーの2色のGBポケットも発売したんです。この種の色を塗るにはメッキと塗装という2つの方法があるんですが、メッキの場合は破片が落ちてショートする危険性があるんですね。それで、塗装することにしたんですが、作業工程がひとつ増えてコストもアップするわけなんです。それまで、任天堂では塗装した商品を出したことがありませんでしたし、コスト高になることもあって、本当はやりたくなかったんです。けれども、どうしてもNOA（アメリカ任天堂）から作ってくれという要望がありまして、日本より先にアメリカでシルバーを発売することにしたんですね。任天堂はお客さんの声に弱い会社なんですよ。

GBライトについては、かなり前から開発室のなかではバックライトのゲームボーイを作っていました。「これいいよね」って言いながら…、でもすぐ電池が切れるんです（笑）。でも、そんなことをしながら、コストが下がってくるのを待っていたようなところがあったんです。

◆製造コストのかかるゴールドとシルバーはGBポケットでは製造中止になり、GBライトを象徴するカラーになった（写真はGBライトのチラシです）

それで満を持して、98年の4月に発売したんですが、その発売のタイミングが絵に描いたように悪かったですね（笑）。GBカラーの発売が半年後に控えていましたし、ぼくらとしても出すか出さないかという選択肢しかなかったんですね。実際、アメリカでは発売されませんでしたけど、作ったからには出してほしいというのが開発者の心理ですよね。GBカラーもいいですけど、GBライトもいいハードだと思います。会社にはライトでしか遊ばないという人もいますし、寝る前にちょこっと布団のなかで遊べるのがいいんですよね。

実は92年に実験をしていたゲームボーイカラー

GBカラーに関しては92年に実

GAME BOY DATA

※数字は98年9月末のデータです

下の表を見ると、ただ感嘆するしかない数字が並んでいる。ハード出荷数の6957万台は、すべての家庭用ゲーム機の中でも、もちろん世界一。ソフト出荷数の合計も現時点では3億本を越えているのは間違いないのだ。

	ハード出荷台数	ソフト出荷本数
国　内	2007万台	1億405万本
北　米	2421万台	9405万本
その他	2529万台	8569万本
合　計	6957万台	2億8379万本

カラー別売り上げランキング

ゲームボーイカラー	
1	クリアパープル
2	クリア
3	ブルー
4	パープル
5	イエロー
6	レッド

ゲームボーイポケット	
1	グリーン
2	ブラック
3	レッド
4	イエロー
5	グレー
6	ピンク
7	クリアパープル
8	シルバー
9	ゴールド

はみだしGB ⑥ 「ゲームを客観的に評価するとき『これは面白くない』って誰でも言えますよね。でも『このダメな部分をこうしたらよくなる』ってアイデアを出せる人って少ないんですけど、それができたのが横井さんでしたし、宮本さんだと思いますね」（出石さん）

験をやっていたんです。ただ、コスト的なものが見合わずに発売を断念したんですね。それに、当時はバックライト型の液晶を使っていましたから電池をいっぱい食うんです。白黒でさえ単3電池を4本積んでプレイ時間を10時間超えましょうってことでやってきたくらいですから。当時あった携帯用カラーテレビなんかもみんな2〜3時間で電池が切れてしまうようなものだったんですね。ですから、短時間でゲームが中断されるくらいなら白黒の画面でもいいやんということで諦めたんです。

ところが、すべての懸念をクリアできる液晶が出てきたんです。コスト的には最後まで厳しかったのは事実ですけど、外で強い光をあてるほどキレイに見える液晶でしたし、値段もなんとか1万円を切ることができるということで実現に向かったんです。

やっぱりゲームボーイは液晶ありきなんですね。シャープさんだけでもいろんなカラー液晶を作ってまして、「この液晶は確かにいいけど、それを大量生産するためには新たに工場を作らなければならない」ということになれば、諦めざるをえないんです。でも、このGBカラーで採用した液晶はダントツによかったんです。さすが、「液晶のシャープさん」だと思いましたね。ふつうはバックライトなしできれいな色を出すのって技術的に難しいんですよ。ほかのメーカーさんも回ったんですが、どのカラー液晶も画面が暗かったんです。でも、シャープさんのは「裏から光を当てているんじゃないか？」ってみんなが勘ぐるくらいキレイ。それで実際にチェックして「ホンマに光を当ててへん」って驚いたくらいなんですね。

発売済みの1700タイトルが動くかどうかすべてチェック

GBカラーの開発期間はわずか10ヵ月でした。「早く新製品を開発するのが開発の仕事で、2年や3年かけて開発するならよその会社でもできる」って言われてたんです(笑)。でも、昔はイチから仕組みを作っていかなければならなかったんで、ものすごく大変だったんですが、最近は「出しましょう」って言われれば、すぐにラインを組めるような体制になってきているんですよ。

GBカラーで大変だったのは、それまでに世界中で発売された約1700タイトルのソフトがしっかり動くかどうかチェックしたことですね。もちろん、GBポケットやGBライトでも同じような作業はしているんですが、とくにGBカラーの場合はハードスペックが大きく変わっていますから、大変でした。その作業をするにはマリオクラブのメンバーだけでは手が足りないので、宇治工場の人にも助っ人をお願いしました。それで、ほとんどのGBソフトがGBカラーでも遊べるようになったんです。

見える部分だからこそ気をつかったボディカラー

あと、ボディの色に関しても最初に人の目に触れる部分ですから気をつかいました。内部の構造に関してはどんなにぼくらが苦労していてもユーザーにとっては関係ないことですし、社内的にもハードの中味については価格以外はあんまり反対意見は出ないんですね。でも、画面のきれいさとかボディというのは誰もがわかる部分なので、色を決めるのもいっぱいアイデアが出て大変な作業でしたね。最初はパープル1色しか出さないという方針だったんですけど、「お客さんはいろんな色から選べたほうがうれしいだろう」ということになって5色も出すことにしたんです。

◆ゲームボーイカラーの液晶のよさのひとつに残像がないことがあげられる。このマシンで遊んだ人はもうモノクロにもどれない？

でも、アメリカの考えは違っていて、パープル1色で発売したんです。ただ、近いうちにいろんな色が出ることになっているんですよ。ほかには、上と下のケースの色を変えて国旗のカラーにあわせたゲームボーイを出している国もあるんです。ぼくらとしては青や赤などすでにラインにある色の組み合わせで出す商品というのは大歓迎なんですけど、新色を出すとなると毒性試験のような、いろんな約束事をクリアしなきゃアカンので大変なんですよ。お客さん

いよいよゲームボーイはカラーの時代へ！

任天堂オリジナル・GBソフトリスト (1989-1998)

キミが遊んだソフトをチェックしてみよう！

タイトル	発売日	価格
1989		
□ スーパーマリオランド	4月21日	2600円
□ ベースボール	4月21日	2600円
□ 役満	4月21日	2600円
□ アレイウェイ	4月21日	2600円
□ テニス	5月29日	2600円
□ テトリス	6月14日	2600円
□ ゴルフ	11月28日	2600円
1990		
□ ソーラーストライカー	1月26日	2600円
□ クイックス	4月13日	2600円
□ ドクターマリオ	7月27日	2600円
□ レーダーミッション	10月23日	2600円
□ F1レース	11月9日	2600円
1991		
□ ゲームボーイウォーズ	5月21日	3500円
□ ヨッシーのたまご	12月14日	2600円
1992		
□ メトロイドII	1月21日	3500円
□ 星のカービィ	4月27日	2900円
□ X(エックス)	5月29日	3900円
□ カエルの為に鐘は鳴る	9月14日	3900円
□ スーパーマリオランド2 6つの金貨	10月21日	3900円
□ ヨッシーのクッキー	11月21日	2900円
1993		
□ ゼルダの伝説 夢をみる島	6月6日	3900円

はみだしGB ⑦ 「宮本さんはゲーム以外にも、いろんなおもちゃのアイデアを持ってはるんです。それで『こんなん作ってみたら』って言われることもあって、『あ、それいいねえ』って検討するんですが、おもちゃショーに行ってみると先越されてるんです（笑）」（出石さん）

によっては舐めたり、食べたり…、まあ、食べることはないと思いますが（笑）。

GBカラーの専用ソフトではいろんなことができる

今後はGBカラーオリジナルのソフトも出てくるようになるでしょうね。そうなれば、同時に表示できるキャラの数が増えるとか、倍速プレイができるとか、いろんな可能性が開けてくるんです。ソフト屋さんにとってもGBポケットの時代には諦めていたことが、GBカラーで実現できるようになるわけですから、創作意欲もわいてくるでしょうね。彼らにとっては、やはり前作を超えたいという気持ちが強いでしょうから。

ところで、任天堂オリジナルのGBカラーソフトは北米先行で発売されることになりました。ファミコンからの移植で『スーパーマリオブラザーズ』がそうなんですが、カラー専用ソフトなので、旧型のゲームボーイやGBポケットではまったく動かないんです。ですので、日本での発売はまだ未定ですね。というのも、まだモノクロのゲームボーイしか持っていないお子さんも多いですし、彼らを悲しませたくないものですから。

GBを生んだ開発一部ではN64の新作ソフトも制作中！

開発一部の仕事はゲームボーイのハードとソフトの開発がメインなんです。でも、それ以外にも外部のスタッフと協力しながらいろいろやっています。たとえば、ロッピーで『ファミコン探偵倶楽部』を作りましたし、近いうちに発表することになると思いますが、ほのぼのとしたゲームも作っています。これはまったくの新作なんですが、このソフトはいいですよ〜（笑）。あと、N64ソフトもやっています。『メトロイド』の話は…、まじめには考えていますがノーコメントです（笑）。いろいろ難しい話もあって…（笑）。で、N64ソフトは3本くらい作っています。どれも新作なんですが、いいんですよ、これも（笑）。でも、いつ発売できるかわかりませんし、まだ発表はできないんですけどね。

➡ゲームボーイとN64をダイレクトにつなぐ64GBケーブル。こういった新しい仕掛けによって、ゲームボーイの世界はどんどん広がっていくのだ

それから、「開発一部の作品である『カエルの為に鐘が鳴る』(GB)の続編を！」という要望をよく聞くんですが、続編を作ろうと思えばいつでもできるんです。先にシナリオも書いてありますし、あとは作るだけなんですけど、『カエル』の担当者が他部署でがんばっているんです。最近は『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のスクリプトディレクターをやりまして、それが終われば開発一部に帰ってくるはずだったんですけど、また別の部署に寄り道してるんです（笑）。席は用意してあるし、はよ帰ってこいとは言ってるんですけどね。

これからもずっとゲームボーイで遊べるようにしたい

もともと、ゲームボーイを企画したときに「10年計画」みたいなものがあったんです。最初から「この商品を定年するまでもたせましょ」みたいな考えがあったんですね。実は任天堂に定年ってないんですけど（笑）。ま、当時から、段階的にもっと薄くしたり、液晶をもっと見やすくしたり、カラーにしていこうという構想があったわけなんです。なので、まだ実現していないアイデアはありますし、これまで出た1700タイトルものソフト遺産をこれからも生かしていけるハードを作っていきたいと思っています。ですから、これから10年たってハードが進化していても20年前に出たソフトで遊べるというのが理想なんです。本当はハード設計をするときは過去のソフトにとらわれずにやった方がラクなんですね。でも、基本的にぼくはケチな性格ですから（笑）。だって、昔に買ったソフトが遊べないとイヤでしょう？

ゲームボーイ10周年を記念して iMac仕様のGBを作ってみました

ゲームボーイ歴10年のドクトル・エンドーが愛をこめて、GBをちまたでウワサのiMac風にしてみました。GBを内部から塗装したものなので、メーカー保証は受けられませんが、せっかく作ったので読者のみなさんにプレゼントします。詳しくは136ページをご覧ください。

とってもおしゃれでしょ。でも、故障の原因になるのでマネをしないようにね

GAME BOY CHECK LIST

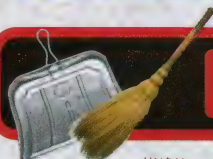
タイトル	発売日	価格
□ カービィのピンボール	11月27日	2900円
1994		
□ スーパーマリオランド3 ワリオランド	1月21日	3900円
□ ドンキーコング	6月14日	3900円
□ テトリスフラッシュ	6月14日	2900円
1995		
□ マリオのピクロス	3月14日	3900円
□ 星のカービィ2	3月21日	3900円
□ スーパードンキーコングGB	7月27日	3900円
□ カービィのブロックボール	12月14日	3900円
1996		
□ ポケットモンスター赤・緑	2月27日	3900円
□ モグラーニャ	7月21日	3900円
□ ピクロス2	10月19日	3000円
□ ヨッシーのパネポン	10月26日	3000円
□ ドンキーコングランド	11月23日	3000円
1997		
□ カービィのきらきらきっず	1月25日	3000円
□ ゲームボーイギャラリー	2月1日	3000円
□ ゲームボーイギャラリー2	9月27日	3000円
1998		
□ ポケットモンスター ピカチュウ	9月12日	3000円
□ ワリオランド2	10月21日	3500円
□ テトリスデラックス	10月21日	3500円
□ ゼルダの伝説 夢をみる島DX	12月12日	3500円
□ ポケモンカードGB	12月18日	3500円

※ポケモン青は一部のお店でしか買えないため除外しています

はみだしGB ⑧ 「いま、コソボ情勢が大変なことになっていますけど、湾岸戦争のときは（1991年）、任天堂はアメリカ兵に大量のゲームボーイを寄付したんですね。それに、フォード大統領の時代には大統領執務室にゲームボーイが置いあったようですね」（本郷さん）

GBおそうじ作戦

ゲームボーイおそうじさくせん

去年の10月号でお届けした「N64大そうじ大作戦」のゲームボーイ編だ。でも今回はスペースがあんまり多くないので、規模を小さくした「おそうじ作戦」として紹介するぞ。ゲームボーイは発売から10年もたつベテランハードだけど、もっともっと長く楽しく遊ぶためのコツをお教えしましょう!

端子をお手入れして快適プレイ!

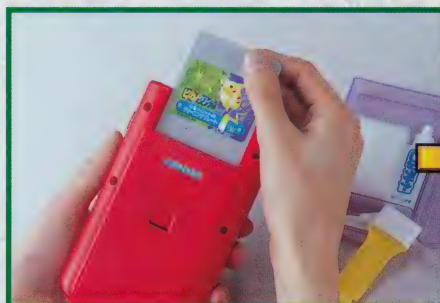
ゲームボーイは携帯ゲーム機なので、外に持って行くことが多いよね。だからN64やスーパーファミコンなどのゲーム機よりも、どうしても端子が汚れやすくなってしまう。電源を入れたときにゲームが始まらなかったり、うまくセーブが出来ないなど、「故障かな?」というような時は、この端子の汚れが原因のケースが非常に多いぞ。最近は端子のお掃除に便利なグッズがいくつか発売されているので、これでキレイにしてみれば不具合が一発で解消するかも(もし直らなかったら故障の可能性が大きい)。特にゲームボーイの動作に問題がなくても、普段から時々お手入れしておくといいぞ。

↑「ピカッとクリーナー」(モリガング・1000円)。クリーニング液が付いているから、端子のひどい汚れにも対応できるぞ

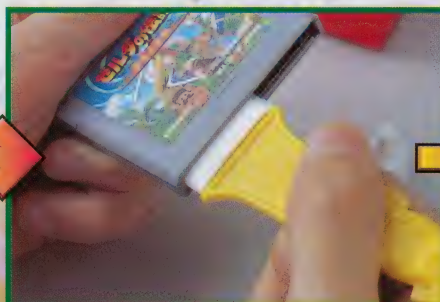
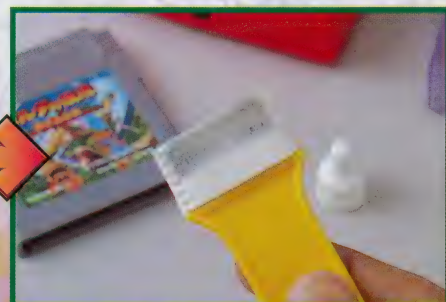
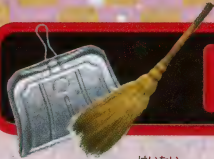
↑昨年の10月号でも紹介した「クリーニングキット」(任天堂・800円)。コンパクトなので本体と一緒に持ち歩くのに便利

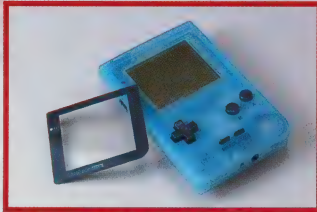
お手入れの手順を紹介 How to Clean?

編集部フカミ所有のゲームボーイブロスとカセットを「ピカッとクリーナー」でクリーニングしてみたぞ。どちらも今まで特に不具合はなかったものの、長い間使い込んでいるので、けっこう汚れていそうだ。果たしておそうじの効果はいかに?

カセットをおそうじするスティックは、ピカチュウ型になっている

↑本体の電源が切れていることを確認してから、「クリーニングプレート」を何回か抜き差ししよう。クリーニング液は必要ないぞ

↑これで本体側のおそうじは完了だ。やっぱりかなり汚れているなぁ。プレートの方が汚れてきたらクリーニング液で拭こう

↑「ピカチュウスティック」に、クリーニング液を数滴つける。大量につけすぎると逆に故障の原因にもなるから気を付けて

↑液をつけたら、スティックをカセットの端子部分へと差し込み、端子を軽くこするような感じで、何回か左右へ動かそう

↑カセットも完了。本体側よりも相当に汚れていた。スティックのワイパー(フエルト)が汚れたら新しいものに交換だ

本体のお手入れとトラブル防止

ゲームボーイは携帯ゲーム機なので、とうぜん外に持っていくことが多く、汚れやキズもつきやすい。うっかり本体を落としてしまった経験がある人もいるんじゃないかな。このようなトラブルを防ぐための便利な商品がいろいろ販売されているから紹介しましょう。

↑このGBも何回か落としたけど、せいぜい画面のパネルが取れる程度で、本体が壊れたことは一度もない。取れたパネルは接着剤で修理しよう

本体の汚れを落とそう

薄めの中性洗剤をつけて本体の汚れを拭きとると、どうしても洗剤が残ってベタベタするのが難点。直接手に持って遊ぶハードだけに、これはなるべく避けたいよね。そんなゲームボーイにピッタリなのが右の商品。ベタベタが残らないどころか、逆にベタベタ汚れをスッキリ落とすのに最適なのだ。

←「ゲームクリーナー」(ホリ電機・800円)。付属の布かティッシュにひと吹きして本体を拭く。液はアルカリイオン水なので人体に無害だし、N64のコントローラーを拭くのにも最適だ

ケースなどで本体を保護しよう

ゲームボーイをむき出しのまま置いたりカバンの中に入れると、画面のパネルなどに細かいキズがつきやすくなる。普段からポーチやケースにしまっておくことをオススメするぞ。もし床などに落としてしまっても、本体のダメージが少なくてすむしね。

↑カバンの中に入れておくには、きんちゃくが便利。左は「GBライトピカチュウイエロー」の付属品で、右にあるのは、わたる母の特製だ

←GBポケット専用の「はっくんポケット」(ホリ電機・1980円)。ケースに入れたまま遊べるすぐれモノ。生活防水仕様なので、雨や雪の日でも大丈夫だぞ

←こちらはGBカラー専用の「プレポ」(モリガング・1680円)。肩に掛けたりウエストポーチとしても使えるのだ。GBポケット専用の「ピカポケ」(同)もあるぞ

ゲームボーイのアクセサリー類

ゲームボーイは、かなり普及している機種なだけに、友達が同じ色・同じ種類の本体を持っているという人も多いはず。そこで友達と差をつけるために、ストラップなどのアクセサリー類を本体につけて、自分だけのゲームボーイに仕上げてみよう。

↑「ゲームボーイカラー専用ストラップ」(モリガング・680円)。赤・青・紫の3色があり、本体の色に合ったものを選べる。彩色済みのGBカラー型のマスコットも付いているぞ。GBカラーだけでなく、携帯電話につけるのもオシャレ

←サオヘンのGBカラー本体。ピカチュウのストラップとシールをつけている。さらに本体裏側の電池フタには、お名前シールまで貼ってあるのだ。あまりエレガントとは言いにくい…

←「ライトボーイポケット」(ビック東海・2680円)。GBポケット・GBライト・GBカラーに装着可能な、ライト付きの画面拡大鏡だ。GBカラーは暗いところでは遊びにくかったけど、これを付ければ布団の中でもバッチリなのだ。使わないときはコンパクトに収納できるぞ

←「GBスティック」(モリガング・850円)はGBポケット専用。十字キーの部分が3Dスティックのような形をしているので、アクションゲームをプレイするのに便利だ

←GBポケットに「ライトボーイポケット」と「GBスティック」を装着してみた。ちょっと重くなるのが難点だけど、意外と遊びやすい

商品の問い合わせ先

モリガング	0726-37-0144
ホリ電機	045-934-6787
ビック東海	054-254-3831

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol.33

取材・構成／編集部

ぼくらの『ゼルダ』がCESA大賞受賞！みんなの『ピカチュウ』も優秀賞受賞！というわけで、ここんところ意気盛んなN64陣営なのだ。お楽しみのゴールデンウィークも間近だし、不況をぶっとばす勢いでガンガンいきましょうね、本郷さん！

➡授賞式のときにインタビューを受ける本郷さん。4月2日のスーパーJチャンネル（テレビ朝日系）で放送されたんだけど、キミは見たかな

▲今月の「本郷さんをかこう」のコーナーで紹介するのは3作品。写真左から任天堂本郷支社さん（富山県）の「ホンゴ3兄弟」、何を虎視眈々とねらっているのか丸男さん（千葉県）、そして横亜らい佳さんの作品です

▲今月は『ゼルダ』のCESA大賞受賞を記念して、スペシャルバージョンです。トロフィーを持った本郷さんがどこにいるかわかります？

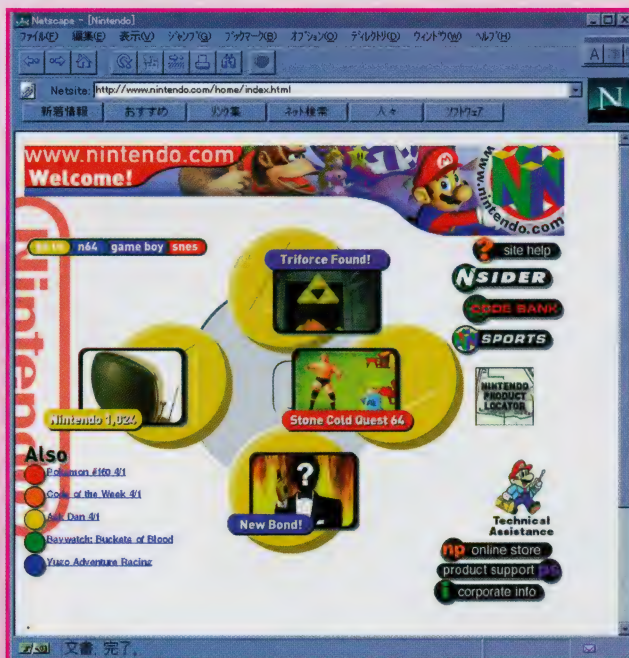
回答者 任天堂広報室企画部企画課係長 本郷好尾さん

日本国内だけで1300万個の大ヒットになったゲーム＆ウォッチが発売されたのは1980年。その翌年に任天堂に入社。40歳の大台にのった本郷さん「ゲーム＆ウォッチは、ぼくが入社してから爆発的に売れるようになったんですね、コレが～（笑）」。そのゲーム＆ウォッチの開発にも関わった出石さんのインタビューは91ページから。

Q N64の後継機はDVD-ROMだって本当？

東京都・浅井啓介さん

それは違いますね。

その話は、3月にイタリアのソレントで開発者やディストリビューター（卸売り関係者）向けの説明会が開かれまして、そこで「次世代機はやっていないんですか？」という質問に対して、NOA（アメリカ任天堂）のハワード・リンカーン会長が答えたものなんです。でも、「次世代機ではロムカセット方式ではないメディアを考えています」とお話ししただけで、DVD-ROMを採用するなんて話は一言もしていないんですよ。もちろん、ゲームメーカーとして任天堂はN64の次のハード研究はしていますし、その後継機がすでに発表されたPS2と比べても、同等かそれ以上のスペックになるようなゲーム機を開発しているのは確かですね。ただ、リンカーン会長は質問にお答えしただけで、次世代機の発表会をやったわけではないんです。いずれにしても、正式な発表はまだ先のことになるでしょう。やっとN64ソフトを作るためのノウハウがたまってきた段階ですし、これから64DDも発売されるわけですから、みなさんにはまだまだN64を楽しんで欲しいですよね。

▲4月2日、NOAのホームページを開いてビックリ。なんと、新ハード「NINTENDO1024」の紹介記事が出ていたのだ（画面のCボタン左）。ほかにも『ゼルダ』ではお店でトライフォースが買えるようなことが紹介されていたり、幻のポケモンにルイージがいたり…。そう、この日、アメリカはまだ4月1日、エイプリルフールのジョークだったんですね

これからのミリオンタイトルは？

愛知県・ベルベラさん

『ゼルダ』以降のソフトですね？

1月に発売した『スマッシュブラザーズ』の売り上げは好調で、この調子でいけばそのうちミリオン（100万本）を達成するんじゃないでしょうか。あと、個人的には『マリオゴルフ64』に期待しているんですよ。一気に爆発的に売れなくても、定番のゴルフゲームとして息の長いゲームになりそうですね。それに、4月30日に発売される『ポケモンスタジアム2』も大いに期待していいでしょうね。

➡それにしても『スマッシュブラザーズ』の大健闘にはビックリ。大ヒットの要因は開発者の桜井さん（HAL研）が言うように「深く遊べるソフト」だからなんだろうね

『マリオゴルフ64』の開発状況を教えて！

徳島県・パワプロくん

1週間毎にバージョンアップしています。

日に日に完成度もあがってきていまして、ひとことで言うと「おもしろ難しく」なってきていますね。このまま順調にいけば、6月上旬から中旬にかけて発売できるでしょう。この『マリオゴルフ64』では、もちろんマリオやクッパなどのキャラが登場するんですが、ゴルフゲームとしてもリアルな感じでよくできているんです。雨が降れば飛距離が落ちたり風などの天候に左右されるようなところもあるんですね。見た目は確かに任天堂キャラが出てきて楽しそうですけど、起きてることは現実っぽいんです。ですから、ゴルフ好きのお父さんにも、「マリオが出てるから子供向きのゲームだ」という先入観をもって欲しくないと思っています。実際、私もゴルフをするんですが、最近はこの『マリオゴルフ64』ばっかりやっているくらいですから（笑）。

➡6月17日から4日間、兵庫県のよみうりカントリークラブで開催される「スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント」のポスター。テレビでも放送されるだろうからマリオファンは要チェック？

『ポケスタ2』のCMはどんな感じになりますか？

千葉県・類〜似&S-084→完成さん

ちょうど制作中なんです。

『ポケモンスナップ』のCMに登場した綿引勝彦さんがおじさん代表とすれば、今度の『ポケスタ2』のCMにはおばさん代表…というのは失礼な言い方になりますので、お母さん代表の女優さんが出演することになっています。「お母さんが『ポケスタ2』で燃えてる！」みたいなイメージで作っているんです。女優さんの名前は…実は覚えていないんですが、顔を見れば誰もが知ってる有名な方ですね。放送は4月14日からの予定になっていますので、この64ドリームが出る前にみなさんはご覧になっているでしょうね。

➡『ポケモンスタジアム2』は「ワンポケモン＝一芸」の精神で作られている。キミの好きなポケモンがどんな動きをするのか見るだけでも楽しいぞ

『スマブラ』のアメリカ版のタイトルは何て言うの？

埼玉県・加美ゴンさん

もちろん日本と同じじゃないですね。

アメリカでは『スーパースマッシュブラザーズ』というタイトルになったようです。タイトルが変わっても内容の変更はほとんどなくて、登場するキャラクターは隠しキャラも含めてすべて同じになっています。あと、ポケモン関係の話をすると、アメリカでは『ポケモンスナップ』が最初に出るポケモンのN64ソフトになりそうですね。日本ではローソンさんで展開したプリントサービスを、海外でどうするかについてはまだ何も聞いていません。

はみだし質問箱

Q 『ゼルダ』のCESA大賞受賞おめでとうございます（神奈川県・サオヘン）

A ありがとうございます。今回の賞はユーザーのみなさんの投票で選ばれた賞なので本当にうれしいですね。

はみだし質問箱

Q しあわせ家族計画で「カート64」が出てなかったんですけど。（福岡県・本名はドモホルン=リンクさん）

A 申し訳ないです（注・先月号では3月24日放送と発言）。なぜか4月14日に延期になったようなんです。

『パーフェクトダーク』は本当に出るんですか？

愛媛県・チャット007さん

そりゃあ、出るでしょう。

アメリカでもいずれ発売されますし、間違いないでしょう。この『パーフェクトダーク』の前作といってもいい『ゴールデンアイ』の話になりますが、ゲームソフトの売り上げのほうが映画の興行収入よりも多かったようなんですね。これは、アメリカでの話なんですけど、ホントにすごいですよね。それだけ売れたソフトの、いわば続編の『パーフェクトダーク』を出さないわけにはいきませんよね。それに、日本でも爆発的にではないにしろ、右肩上がりで売れ続けているソフトですから、『パーフェクトダーク』も間違いなく発売することになるでしょうね。

♦E3での出展が期待される『パーフェクトダーク』。昨年は、プレーヤーが宇宙人を運ぶシーンをムービーで流していたのだ（写真はレア社のホームページから。「季」や「帝号」という文字が見えるけど、舞台はアジアなのか？）

『テュロック2』はどこから発売されるんですか？

大分県・ゴールデン・アイさん

いま、交渉を進めているところです。

でも、発売することは決定しまして、タイトルも『バイオレンスキラー』に変更したようですね。『テュロック2』はすごく評価の高いソフトで、アメリカではミリオンを達成したんです。でも、国内ではタイトル名に馴染みがないので、『2』にするよりも新たな名称にしたほうがいいんじゃないかという話が社内に出てきたんですね。それで、このソフトを上手に売ってくれる会社と交渉を進めているところなんです。具体的な話は交渉先の会社から64ドリームのほうにいくと思いますが（編集部注：38ページに紹介記事があります）、その会社では大人向けの新ブランドを作って、6月頃には発売するという話ですね。

♦4人対戦もできる『バイオレンスキラー』。『ゴールデンアイ』の対戦が好きな人は間違いなくハマるぞ

『ポケモンスナップ』のプリントサービスはいつまで？

大阪府・ポケモンマニアさん

発売から3ヵ月をメドに検討します。

『ポケモンスナップ』は3月21日に発売されましたから、6月くらいになってどのくらい延長するかどうか検討することになっているんです。それにしても、プリントサービスについてはソフトを一通り遊び終えてから利用してくださるお客さんが多いと思ったんですが、発売して2～3日目にかなりの数の利用者がいらしたようなんですね。友だちと交換すると楽しいですから、これからもプリントサービスをどんどん利用していただきたいですね。

♦「シールにできるのはうれしいんだけど、3日ほど自分のカセットをローソンに預けるのは気がひける」という読者も多いのだ

ローソンのプリントサービスのような企画は今後も？

岩手県・ナカムラさん

可能性はありますね。

せっかくローソンさんにカセットを持っていけばシールにしてくれるというインフラができたわけですから。今後もあるソフトを使ってある場面をシールにしたいということになれば、事前にシステムを組み込むことでカンタンに実現するでしょうね。それに、64DDと同時発売ソフトになる『マリオアーティスト』シリーズでは自分の描いた絵をシールにしたり、場合によってはもっと大きなプリントにできる可能性もあるでしょうね。そのほか、考え方しだいでいろんなアイデアが出てくるでしょうね。

♦このCMを見て、ゲームソフトだと思わずに、ローソンの新しい写真システムの紹介だと勘違いしてる人、いないでしょうね（勘違いしないように最後のシーンでNキューブが出てくるんだね）

スペースワールドにあわせて64DDの発売が遅れる？

福岡県・本名はドモホルン＝リンクさん

6月に出すのは難しくなってきましたね。

でも、先月もお話ししましたけど、8月のスペースワールドまでに発売しようということで準備は進めています。いま、関係者が集まって、64DDを大きく普及させるためにどういう方法で売ったらいいかということや、同時発売ソフトについて検討しているところなんです。あと、先月号で「4月頃になれば発表できるでしょう」とお話ししましたが、発表時期はちょっと遅れ気味になっていまして、もう少しお待ちいただければ全体像をお話できると思います。

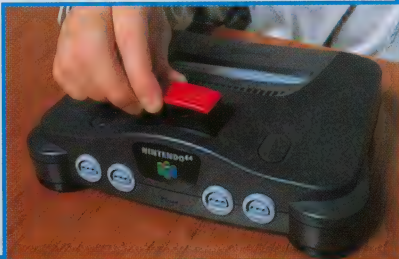
♦先日、都内某所で箱詰めにされた64DDの山を見たのだ。確実に64DDの発売日が近づいていると実感させられたぞ。だから、64DDを待ってる人たちよ、もう少しの辛抱ですぞ（写真上が64DDのパッケージ。N64本体のものより小さいのだ）

どうして最初から拡張RAMを本体につけなかったんですか？

三重県・三重で長野さん

コストが高くなるんです。

拡張するものを最初からつけて発売すると、ものすごく高いハードになりますよね。そういう意味では、「どうして最初から振動パックをつけないの？」という話と同じなんですね。基本機能としては拡張RAMをつけなくても『マリオ64』は遊べるわけですし、『ゼルダ』も振動パックがあったほうがいいにしろ、それがなくても遊べるようになっているわけですから。任天堂としては必要なもの以外、なくてもいいものは基本的にはずして、より安く売れるようにしているわけです。

♦『テュロック2』改め『バイオレンスキラー』では、拡張RAMパックをN64本体に差し込めば画面がきれいになる。拡張RAMパックは64DD同梱のはずだったんだけど、64DDより前に発売される『バイオレンスキラー』にはどう対応させるんだろう？

N64でインターネットは実現するんですか？

愛知県・スーパーダブルポケットモンスターさん

64DDが出れば可能になるでしょうね。

もちろん外づけの通信用モデムが必要になります。ただ、インターネットだけを目的にするのであれば、いまは安いパソコンなんかも出ていますので、そちらのほうが快適な環境でしょうし、操作性もいいでしょうね。やはり、せっかくN64で通信ができるようにするのですから、通信ゲームの実体が見えてこないと話になりませんし、あとからデータをもらったりする仕組みもハッキリしないと。それに接続料をどうするかという問題もクリアにする必要があるでしょうね。

最近、ポケモン関連のソフトが多すぎないですか？

兵庫県・高坂裕策さん

そうですね…。

昨年の12月に『ピカチュウげんきでちゅう』（N64）と『ポケモンカードGB』（GB）が出て、3月に『ポケモンスナップ』（N64）が出て、4月に『ポケモンピンボール』（GB）と『ポケモンスタジアム』（N64）が出て、そのあと6月に『ポケモン金・銀』が出るとなると半年で6本ということですから、ひと月に1本のペースですね。これはすごいですね。まあ、それぞれゲームジャンルやアイデアが違いますので、別の遊び方ができるソフトになってはいるんですが…。確かにポケモン関連のゲームがちょっと多すぎるかなという意見もあるものですから、近い内に発売される予定になっていた『ポケモンピクロス』（GB）はちょっと延期になりました。

♠♦発売日未定の『ポケモンピクロス』。もしかすると、『金・銀』に登場するポケモンで遊べるようになるのかもしれないね

はみだし質問箱

Q 『ポケモンピンボール』もHAL研が開発なの？（千葉県・類～似8S-084→完成さん）

A 開発はしていません。ただ、『カービィのピンボール』と同じエンジンを使ったので早く完成したんですね。

Q 九州にポケモンセンターを作る予定は？

熊本県・林知美さん

まだ、次にどこへ出すのか決まっていないようですね。

「東名阪」ということであれば、次は名古屋でしょうし、候補地として北からあげていけば、札幌、仙台、広島で、九州であれば福岡が妥当な線でしょうね。いずれにしても、大阪の次にどこへ出展するかは決まっていませんが、福岡で出すとなるとポケモンのアニメも放送されている東南アジア方面からのお客さんも大勢いらっしゃるでしょうから、国際的な雰囲気になるかもしれませんね。

◆東京と大阪ではショップを代表するポケモンが違うのだ。「ねこにこばん」のニャースが大阪のポケモンっていうのは納得するよね。というわけで、キミの地元のイメージにあうポケモンを考えると楽しいかも

Q 続編を作る基準はありますか？

長野県・ルイージ64さん

作れと言われて作るものじゃないですね。

ただ、前作があまりに大ヒットして、それで経営者側から「続編を作ってくれ」と言われることもあるかもしれませんが、要は作り手の気持ち次第。基本的にはゲームクリエイターが「こういう続編を作りたい」という気持ちが最初にあってゲーム作りがはじまっていくものなんですよ。ですから『スターフォックス64』についても、開発者はN64でできることはすでにあの作品で実現したと考えているようですから、続編が出るにしても次世代機になる可能性が高いですよね。『マリオ』シリーズにしても新しいハードが出るたびに代表作としてタイトルがあがるようになっていますしね。ですから『マリオ64-2 』がカセットになるかディスクになるかわかりませんが、64DDであれば「新しいハードでこんなことができる」というのを見せてくれるんだと思っています。

Q 『マリオカート64』はギネスに出ていますよ～！

栃木県・まっちゃん

ははは、そうらしいですね（笑）。

先月号のこのコーナーで回答が間違っていることに気がついた者が社内にいまして…。それでギネスブックのコピーを64ドリームに挟んで持ってきてくれたんです。いいかげんなことは言えませんね（笑）。でも、よく読んでみると、募集記事的な感じですよね。「挑戦ルール」が載っていて、ルイージサーキットで最高タイムが出たら写真に撮って送るようにと書いてありましたから。でも、募集した記録がいま発売中の99年版には載っていないようですし、どうなったんでしょうね。それに、優勝者のタイムが出ていましたけど、ギネスブックに公式記録として登録されたのかよくわからなかったですね。

◆ギネスブック'98によるとロンドンのギネス社で『マリオカート64』の大会が開かれ、優勝者のタイムは1分00秒70（マリオサーキット）。「オレのほうが速いぞ」と思った読者の人もけっこういる？

Q 来年はマリオ誕生20周年ですけど何かやりますか？

愛知県・降魔破邪さん

再来年だと思いますよ。

アーケード版の『ドンキーコング』でマリオがデビューしたのは1981年でしたから、20周年は2001年ということになりますね。ですからドンキーもデビュー20周年ということになるんですね。でも、きっと何もやらないと思いますね。会社ができて100年のときも何もしませんでしたし、今年の9月で110周年を迎えるんですが、きっと何もやらないでしょう。それに、ゲームボーイ10周年でもとくに大きなことはしませんし、まあ、任天堂というのはそういうことにあまりこだわらない会社なんですね。

◆この20年近く、一生懸命働いてきた（稼いでくれた）マリオのために、たとえば、京都にマリオランドを作るとか、それが無理なら巨大マリオ像を建設するとか、マリオとドンキーのパレードをやるとか、せめて記念のスタジャンを作ってほしいと思うぞ（あと新社屋に記念館も作りましょうよ）

はみだし質問箱

Q サッカーゲームを作らないのですか？（兵庫県・コジコジさん）

A サードパーティさんのソフトが優れているので、任天堂がわざわざ作る必要はないでしょうね。SFC版でも作っていませんし。

電話の「お客様相談窓口」をやめるのは本当ですか？

広島県・64インパクトさん

やめることはないですね。

いろんな商品についての相談は各支店営業所の担当の者がお答えすることになっていますから。ただ、任天堂の雑誌広告の下のほうに載っていた「任天堂テレホンサービス」は3月末で終了することになりました。最終版は『ポケモンピンボール』の案内をしたもので、しばらくの期間は流れることになっていますが、そのサービスをもって終了することになりました。昔と違って専門誌も充実してきましたし、パソコンがあれば、インターネットで任天堂のホームページから詳しい情報を得ることもできますからね。ですから、テレホンサービスも使命を全うしたということでしょう。それに、最近は利用者の数が減ってきたこともやめる大きな理由なんですけどね。

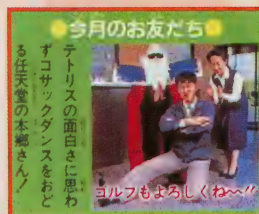
昔、本郷さんはGBの開発をしていたんですか？

北海道・COC八杉克政さん

そんなこたぁないでしょう(笑)。

そのネタ、少年ジャンプのカラー特集でしょう。それも10年くらい昔の〜(笑)。ぼくがゲームボーイの開発担当になっているのは、ストーリー的にそうしたほうが面白いということで、少年ジャンプのライターに無理矢理やらされたんですね。内容は確か『テトリス』の発売を記念してゴルバチョフから電話が入るというものだったと思いますが、そんなことあるわけないじゃないですか(笑)。そこで「コサックダンス」を踊ったのも、ライターが「ウチの『ドクタースランプ』を描いている鳥山明先生も同じようなことをしているので、本郷さんもぜひ！」って言うから(笑)。やっぱり、だまされたんでしょうね。ぼくも若かったですし(笑)。

テトリスの面白さに思わずコサックダンスをおどる任天堂の本郷さん！

➧それにしても今と違ってずいぶんやせてたんですね〜。「人に歴史あり、という感じですね」(本郷さん)。北海道の八杉さん、貴重な資料を送ってくれてありがとさんです

本郷さんと宮本さんはどっちがエライのですか？

北海道・時の岡リナさん

そりゃ、私でしょう(笑)。違うって。

このコーナーで、私が宮本を「さん」づけでなく紹介しているからそのような質問がくるんでしょうけど、一般常識としてどんなにエライ人でも社内の人を部外者に紹介するときは「さん」づけにしないことになっているんです。たとえばニュースステーションで司会の久米さんが、「モスクワの武隈がレポートをお届けします」って言いながら、呼びかけるときは「モスクワの武隈さ〜ん」って言ってるじゃないですか。それと同じことなんですね。ですから、直接本人と話すときはもちろん「宮本さん」と呼んでいるんですよ。

ロッピーの書き換えGBのランナップを教えて

岡山県・アイアンナッツさん

まだ決まっていません。

でも、最初は任天堂ソフトのなかから選ばれた数十タイトルでスタートすることになるでしょうね。開始時期も未定ですが、たぶん夏から秋くらいにはじまっていると思います。もともと書き換えのシステムはゲームボーイに向いていると思いますし、いままではなかなか手に入りにくい『カエルの為に鐘が鳴る』のような名作ソフトも間違いなくリストのなかに入るでしょうね。それに『ピクロス』のようなゲームも新作を気軽に書き換えて遊べるようになると思います。

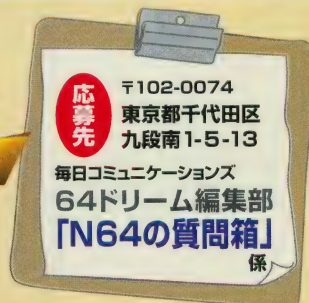
はみだし質問箱

Q 『ゴールデンアイ』の007はどう読むのですか？(山口県・ヘイヘイホーさん)

A 日本人は「ゼロゼロセブン」ということが多いようですけど、本当は「ダブルオーセブン」という呼び方が正しいようです。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➧ 03 (3230) 0675

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
ザ・ロクヨンドリーム
The 64DREAM
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS

『ゼルダの伝説』がみごとCESA大賞を獲得!!
優秀賞、部門賞に『ピカチュウげんきでちゅう』

1999年は『ゼルダの伝説』があらゆるゲーム関係の賞を総なめするだろうとの予想が、いよいよ現実のものとなりそうだ。今回で第3回目をむかえる「CESA大賞」にはみごと『ゼルダの伝説』が選ばれた。また『ゼルダの伝説』は部門賞のうちプログラミング部門も受賞している。さらにN64ソフトでは『ピカチュウげんきでちゅう』が優秀賞と部門賞キャラクター部門の2つの賞を受賞した。

◆今回ゼルダチームを代表してトロフィーを受け取ったのは任天堂の大澤さん。今回の『ゼルダの伝説』ではスクリプト（せりふ）全般を担当した。宮本さんも来れば良かったのにね

東京ゲームショウ最後のイベントとして、「CESA大賞」の発表会が4月2日六本木の「ヴェルファーレ」で開催された。今回は98年中に発売されたソフトのうち、54作品がノミネート。CESA会員の投票とハガキやインターネットによる一般投票によって、各賞が選ばれた。なみいる強豪をおさえて見事大賞を獲得したのは『ゼルダの伝説』。64ドリーム取材班も「大賞はゼルダしかない!」と自信満々で会場にやってきたのだが、いざ発表となるとさすがに緊張してしまった。また『ピカチュウげんきでちゅう』の受賞もうれしい限りだ。むろんピカチュウ人気もあるだろうが、N64ならではの音声認識システムを使った、新しいゲームの登場を多くのユーザーが素直に受け入れてくれた結果だろう。今回の一般投票数は13万を超えたという。販売台数でPSに大きく水をあけられたN64のソフトを、ユーザーが選んだ事に大きな意味があるのだ。

◆受賞の模様は当日のニュースステーションでも紹介されたぞ。大澤さんはキャスターの白木さんのインタビューを受けていたのだ

◆東京ゲームショウでは微力ながら1票を投じておきました

任天堂の大澤さんの受賞コメント

ゼルダが大好きな人が集まって熱意をもって作ったものですから、そういった熱意が多くの方に評価されて本当にうれしいです。ありがとうございました。でもゼルダの世界というかリンクの旅は終わったわけじゃないですし、どういう形になるかはわかりませんけど、必ずリンクはまた旅立つと思います。

◆ゴールドとブロンズの大きなトロフィーを抱える大澤さん。実はかなりの重量で、ずっしり重いのだ。みんなの思いがここにいっぱい詰まってるからね

◆2つのトロフィーを抱えるアンブレラの小澤さん（写真左）と河島（同右）さん。こんどはどんな作品で僕たちを楽しませてくれるのか本当に楽しみだよね

□大賞以外の受賞作品は以下のとおり□

優秀賞
- R4 ～リッジレーサータイプ4～
- バイオハザード2
- ビートマニア
- ピカチュウげんきでちゅう
- メタルギア ソリッド

審査員特別賞
- クラッシュ・バンディクー3 ～ぶっ飛び！世界一周～
- ソニックアドベンチャー
- ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

部門賞

＜プログラミング部門＞
- ゼルダの伝説～時のオカリナ

＜シナリオ部門＞
- 街

＜グラフィック部門＞
- R4 ～リッジレーサータイプ4～

＜サウンド部門＞
- ビートマニア

＜キャラクター部門＞
- ピカチュウげんきでちゅう

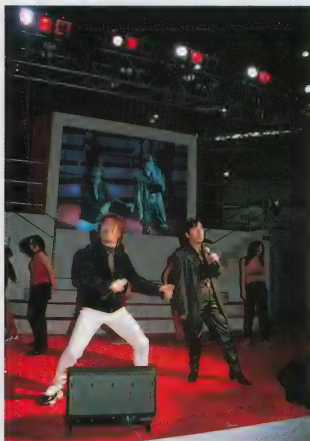
●はみだしNEWS● メディアクリエイト社の調査によると、98年に発売されたソフトで最も売れたのは『バイオハザード2』で約190万本。2位は『ポケットモンスターピカチュウ』で159万本だった。

イベント イベントが楽しいこの季節。話題のイベントをレポート

東京ゲームショウ春'99 3月19日〜21日

「東京ゲームショウ」も今回で6回目の開催。前回を上回る163,448人もの来場者を迎え、大盛況の内に終了した。ゲームファン注目のイベントであることはまちがいないのだが、ドリーム編集部内ではいまいち盛り上がらなかった。今回はN64ソフトの出展が非常に少なかったこともあるのだが、前回のドリームキャストのような目玉商品となるものがなかったり、発表されたばかりのPS2に関する展示が何もなかったこともワクワクしなかった理由のひとつだ。不況の影響もあるのか、各社のブースも度肝を抜かれるようなハデな演出やプレゼンテーションもなかった。毎回同じような展示をみているからか、ややマンネリ化してきたという印象がぬぐえなかったのは残念だ。

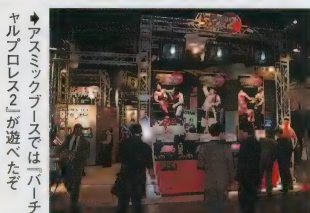
↑バンダイブースでプレイできた『エヴァンゲリオン』。人気のあるソフトだけにかなり長い列ができていたぞ。5月下旬の発売に向けて制作は快調に進行中だ

↓東京ゲームショウの風物詩ともいえるコンパイルのぷよまん本舗のブース。やっぱりこれは東京ゲームショウになくてはならないブースのひとつだよね

↑N64用ソフトの出展が一番多かったのがコナミブース。まだまだ新作が控えているみたいだし、やっぱり頼りになりますねえコナミさん

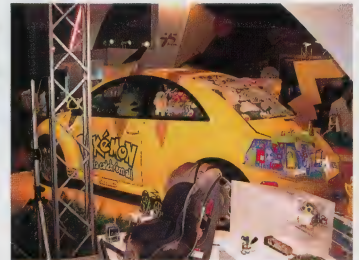
←熱き心がビシビシ伝わってきた水木一郎と影山ヒロノブのミニライブが行われたバンプレストのブース。スーパーロット魂ツアー99「春の陣」も楽しみだね

←ハドソンの物販コーナーであの高橋名人を発見したのだ

→アスミックブースでは『バーチャルプロレス2』が遊べたぞ

毎月新聞で紹介する「東京ゲームショウ」の記事のスペースがどんどん小さくなってしまい、今回はついに1/2ページになってしまった。過去最高の来場者数を記録したにもかかわらず、読者のみなさんに伝えたいことが少なくなっているのは事実だ。読者の方でも「東京ゲームショウ」にいかれた方はたくさんいると思うけど、印象はどうだったのだろうか？ N64ファンとしてではなく、ゲームファンとしての印象はどうだったのかを知りたい。みなさんの率直な意見を是非N64フォーラムにお寄せください。

東京おもちゃショー 3月18日〜21日

↑今回のおもちゃショーで一番の発見はなんといってもこれ、なんとウルトラマシンだ。発売元はニチテンという意味深な名前の京都の会社。実は元任天堂の社員の方が独立しておこした会社で、任天堂からウルトラマシンのかな型を買って商品を作っているそうだ。いやー、それにしてもなつかしいよねー

「東京ゲームショウ」とほぼ同日に東京ビッグサイトで開催された「東京おもちゃショー」。会場内には約30000点にのぼるおもちゃが展示されており、とても短時間ではすべてをチェックできなかったが、簡単な仕掛けで動くなつかしのウルトラマシンから、最新の電子機器を使ったハイテクおもちゃまで見応えタップリだった。

↑なんとトミーのブースではアメリカで大人気のピカチュウカーが展示されていたぞ。もちろん本物。日本では走らせられないのかな

←これがピカチュウカーのナンバープレート。実はアメリカではナンバープレートの文字や数字を自由に選べるのだ。3は十数台作ったうちの3台目の意味

→『バンジョー』や『ゼルダ』のジグソーパズルをやのまんブースで発見。待ってた人も多いんじゃないかな

↓バンダイブースで見つけた子供用のパジャマ。結構いけてるぞ

ポケモンフェスティバル'99春 4月11日

全国各地で好評開催中の「ポケモンフェスティバル'99春」には行ったかな？ 編集部では4月11日に開催された東京大会に行ってきたので、その時の模様を簡単にレポートしよう。会場となった東京流通センター内には、『ポケモンスタジアム2』や『ポケモンスナップ』、『マリオゴルフ64』の遊技台がところ狭しと並べられていたぞ。当日はあいにくの雨模様ながら、会場は大混雑で、たくさんの人が遊技台に並んでいた。ポケモン人気いまだ健在って感じかな。

←もうすぐ発売の『ポケスタ2』は長い列が出来ていたぞ

→2人集まればいつでもどこでも誰とでもカードポンだ

●はみだしNEWS● 乃村工芸社が運営するイベント掲載ページ（www.eventnavi.ne.jp）では、先日開催された東京ゲームショウの情報を特集記事で紹介し始めた。会場へ行けなかった人はこちらへどうぞ。

感動と涙の「ワンダープロジェクト'99」

まさに夢の様なイベントでした、それは4月4日池袋のサンシャインシティーで開催された「ワンダープロジェクト'99」。ゲストとして米田さん、富山さん、藤岡さんを迎えたこの日、全国各地からJシリーズのファンの方が集いました。こんなにも熱く1つのゲームについて語り合えるのは、米田さんをはじめとするJシリーズ制作に関わられた皆さんの熱意の賜物だと思います。この感動や、興奮を誌面だけではうまく伝えられないのが残念ですが…。来年もし「ワンダープロジェクト2000」が開催されるなら、ファンの方はぜひ参加してください。一生わすれられない思い出を手にするはずです。

◆スタッフの皆さんに感謝の気持ちをこめて感謝状と花束を贈呈

イベント　スーパーロット魂ツアー'99「春の陣」が名古屋・大阪・東京で開催決定!!

4月24日名古屋・テレピアホールをかわきりに、4月25日大阪・心斎橋BIG CAT、4月29日東京・赤坂ブリッツでスーパーロット魂ツアー'99「春の陣」が開催されるぞ。メンバーはファンにはおなじみの水木一郎、堀江美都子、影山ヒロノブ、MIOというアニメソングを語る上では欠かすことのできないオリジナルシンガー陣。それに加え、東京公演では「スーパーロボット魂ボーカルベストセレクション」で熱唱を聴かせた佐々木功の参加も決定。ファンなら見逃せないね。

問合せ:03-3496-6998（バースデーソング）

新製品　ナガサキヤが関西地区限定のお菓子「ポケモンサブレ」を発売したぞ!!

京都に本社があるナガサキヤの新製品「ポケモンサブレ」を紹介しよう。『ポケットモンスター』の人気キャラ6種類を表面にあしらい、隠し味にチーズを使った、クッキータイプのお菓子だ。8枚入りと12枚入りの2種類で、価格はそれぞれ600円と900円。

◆さおへんが京都に出張したついでにさっそくゲットしてきたのだ

64ドリーム特製「ゼルダテレカ」発送終了!!

「ゼルダテレカ」に2000人を越えるにたくさんの方からご応募いただき本当にありがとうございました。また、発送が遅くなり、ご心配をおかけして申し訳ありませんでした。ご応募いただいた方すべてに発送いたしましたが、一部応募要領を満たしていないため、発送できなかったケースがあります。まだお手元に届いていない方は編集部まで御一報ください。また、返信用封筒を入れていない方が非常に多かったので、以後は気をつけて下さいね。今回のテレカが大好評だったので、また同じような企画をやるつもりです。お楽しみに。

◆発送が無事終了し、ガッツポーズのフカミバナナ

◆宛名が不完全な方には届いてません。ご連絡を

ニュース　エニックスに引き続きコーエーも中古ゲームソフト売買を容認したぞ

3月26日『ウインバック』を製作しているコーエーも、条件付きながら小売店が中古ソフトを販売することを認めると発表した。基本的な条件は新作の発売後9ケ月間は中古の売買を禁止するほか、解禁後は希望小売価格の7%を著作権許諾料としてコーエーに支払うこととされ、先に中古販売を承認したエニックスの条件と同内容。なお販売禁止期間や著作権許諾料に関しては、発売するゲームソフトによって変更する可能性があるそうだ。エニックス、コーエーと大手2社の動きをみて、今後追随するメーカーがさらに増えそうだ。

毎月新聞特派員のコーナー

今月の特派員は64ドリーム編集部のさお編集長。さおへんが偶然見つけたユニークなキーホルダーを紹介しよう。キューピーがピカチュウのコスプレをしているキーホルダーで、思わず笑ってしまうよね。しかしこんなの作って大丈夫？

◆関東の某所でゲットしたのだ。場所は秘密だよーん

イベント　宮本茂さんがゲーム開発者に向けてアメリカで行った基調講演を紹介!!

宮本茂さんは3月18日に、アメリカ・カリフォルニア州のサンノゼで、世界中から集まったゲーム開発者に対して基調講演を行なった。スペースの関係で全文は紹介できないのだが、宮本さんの考え方が最も現れた講演終盤の一部を抜粋して紹介しよう。

私は次世代機でゼルダの開発を始めたでしょうか。現時点では、答えはノーです。その理由は、ゼルダが賞賛を受けた要素の多くは、完成の一年以上前、私がまだ遊んでも楽しくないと感じていた頃から、取り入れられていたからです。思うにゼルダが賞賛された理由の多くは、N64の表現力やユニークなカメラシステムにオートジャンプ、豪華なシネマシーンや華々しいボス戦ではないと思います。より向上したハードウェアで、ゼルダはより精細なグラフィックになり反応時間も素早くなることでしょう。でも面白さの度合いという点では、こればかりは私も定かではありません。これこそ私達デザイナーが考えなければいけない点だと思います。ゼルダでさえ、私は最初のスーパーマリオブラザーズに感じた新鮮さは感じませんでした。私は一般の人々にビデオゲームの魅力を伝えるよう努力したいと思います。というのもたったひとつのアイデアが予期せぬ社会現象を巻き起こす、そんな娯楽産業特有の感覚を味わってみたいのです。私が現在関わっているゲームのひとつが新しいマリオペイントです。このゲームではポケットカメラを使うことで自分だけのキャラクタを作ることができますし、そのキャラクタを躍らせたりもできます。任天堂はゲームボーイ、ポケットカメラ、振動パックやその他とN64を組み合わせる新しいタイプの商品を開発しています。もうすぐ新しいシステム、ゲームボーイをN64のコントローラとして使うものも発売します。我々はこの業界を発展させ、革新的な製品は新しいユーザーに受け入れられてきました。皆がマリオ風のスクロールゲームを作っていた時、テトリスが生まれました。私たちがマリオ64やレーシングゲームの3Dグラフィックの話ばかりしていた時に、『たまごっち』という大ヒットをみました。その時、私は『マリオ64』は『たまごっち』に負けたと思いました。私はデザイナーたちに、技術を彼らの道具とし、自分たちの個性を、自分自身のリズムを表現するために使う、と同時にこの世界をより楽しいものとするエンターテイナーであって欲しいと思います。この壮大なる望みを最後に、私のスピーチを終わりたいと思います。

＊ここでは英語に訳された、宮本さんのスピーチをゲームストリートジャーナルの大渕豊さんの協力で日本語に訳し直しました。一部抜粋ということで分かりにくいところがあるけどごめんね。

●はみだしNEWS●　大手ゲーム会社の株価が最近急上昇。なんと3月末日にはコナミの株式時価総額がセガを抜いて2位に上昇した（約2423億、セガは2170億）。ちなみに1位は任天堂でなんと約1兆4436億。

新製品 N64用コントローラの決定版「ホリパッドミニ64」登場!!

「子供用の小さいコントローラが欲しい」という声は編集部にもたくさん届いており、「どこかから発売されたらいいなあ」と思っていたのだが、なんとホリ電機から従来の50%の大きさの新コントローラが発売されるのだ（ページの中心にある写真がほぼ実物大）。もちろん大人が使ってもまったく問題なし。あまりのうれしさに急きょホリ電機に取材にいった模様をレポートしよう。

◆開発を担当された広瀬部長（写真手前）と大神主任（写真奥）。開発から完成にいたるまでのいろんな苦労話をお聞かせ頂きました

── 実際手にしてみるとすごくいい感じですよね。社内での評判はどうですか？

ホリ電機 N64のコントローラって大きいですよね。いろんな人にモニターとして触ってもらってるんですけど評判は上々です。しいて言えば、L・RボタンとZボタン配置が従来のものとちがうとか十字キーが少し使いにくいという声がありました。でもN64のゲームはほとんどが3Dスティックで操作するゲームですから、そこは割り切ってます。売り場にいってもうちの商品とかアスキーさんやハドソンさん、それに任天堂さんのコントローラが並んでるだけでマーケットは飽きていると思うんです。どこの会社の物も大きいですよね。そういう意味ではこの商品でマーケットの掘り起こしをしたいですし新鮮味を打ち出していきたいんですね。

── お値段はいくらですか？

ホリ電機 2500円の予定です。本当はもっと安くしたいんですよ。社長には大きさが半分なんだから値段も半分にしろって言われてるんです。でもなかなか安くならないんですよねー（笑）。

── デザイン的にはどういうイメージで作られたんですか？

ホリ電機 最初はまったく独自のスタイルでやろうとしてたんです。だけど、別のものにしてしまうよりかは、やはり純正品の流れをくんだ製品のほうがユーザーさんもメーカーさんも安心感がありますよね。ですからボタンの配置ですとか基本的なことはやはり純正のものを踏襲しようということで考えました。ただ全体的にとにかく小さくしようということで開発をすすめてました。だからそのまま小さくするということもやりました。すると当然スティックの位置ははまんなかの方がいいんじゃないかってことになるんですけど、このあたりはいろいろ試行錯誤しまして、十字キーと入れ替えてしまったんです。本当に機能的に追求していった結果がこういう形です。

── 3Dスティックのところにはゴムが使われてるんですね。丈夫そうで安定感がありますよね。

ホリ電機 実はこの部分はソニーさんのアナログスティックと同じ部品を使ってます。年末に発売された『マリオパーティ』でかなり激しくスティックを酷使しましたからね。私も手の皮がむけましたし（笑）

── 読者からもそのような声が寄せられました。ところで発売はいつですか？

ホリ電機 今回は自信のある商品なんでどこにも発表しないでいきなり4月25日に発売しようと思ってます。N64もまき返してきてますし、この商品でなんとか少しでも市場が盛り上がって欲しいです。

◆特長は何といっても安定感のあるスティックだ

◆Zボタンは左右のこの位置に配置されているのだ

この商品は実際にさわってみないと良さがわからないので、ゲームショップのデモ機とかに使われるといいと思う。N64のコントローラを初めてさわる人はどのように握ったらいいのか分からないって人が多いけど、これなら大丈夫だね。

◆従来のコントローラと比べてみるとその大きさの違いがよく分かる。重さはほとんど変わらないけど、面積的には約50％ととってもコンパクトに仕上がっている。RとZボタンを頻繁に使う『マリオカート64』で遊んでみたけど全く問題無し

社長にもイロイロとお聞きしてみました

── 今回の商品は社長が陣頭指揮をとっているとうかがったんですが？

社長 N64に関しては周辺機器もあんまり動いていないし、コントローラに関してもうちの会社でも最初に作ってから新しいものを発売していない。マーケットを活性化させるには、ある程度お客さんがいろんな選択肢をもつように流れをつくらないといけないんですよ。だからうちもN64用のコントローラを作るんなら、今度はコンセプトを変えようじゃないか、本当に使いやすいものを、本当に面白いものを作ろうと、「半分くらいの大きさのものを作れ」っていう話から始まったんです。それからN64のソフトはもう9割がたは3Dスティックのゲームになってます。「だったらそれを中心におさえなさいよ」って、「お客さんの立場になって考えなさいよ」ってことで作らせたわけです。あとはユーザーの方がどう評価してくれるかですね。

── ビックリしたのが大人が使っても全然違和感ないですよね。

社長 そこなんですよ、ポイントは。今回は営業戦略としてチラシもつくるなっていってるんです。お店でチラシみただけじゃ何もわからないですから。正確にユーザーの方にメッセージを伝えたいなあと思ってるんです。だから64ドリームさんにもキッチリと評価して欲しいです。いいと思ったら雑誌で取り上げて欲しいし、悪けりゃ悪いで仕方ないですし。

── 小さくしようよっていう号令をかけられた時期っていつですか？

社長 ずっーと前から言ってたんですよ。初めてN64のコントローラ見たときに「なんじゃこれは!?」と思いましたもの（笑）。でも社内でなかなかエンジンがかからないんですよ。で無理矢理、社長命令だって。売れなくてもいいし、お金がいくらかかってもいいからやれって言ったんですよ。それが1年前ですかね。それでもなかなかやらないんですよ。「あれどうなった？」ってきいても何もやってないんですよ。開発の連中は常にパーフェクトをめざして試行錯誤するからまとまらないんです。でもわれわれは専門メーカーとしてもっと早く市場に出さないと、ユーザーに対して失礼な話なんですよ。やっぱりそういう発想が企業にないとね、お客さんと握手できない。それとコントローラなんかはゲームの周辺機器って言いますよね。機器っていうとハードですけど、コントローラはソフトなんですよ。だから色もいろいろあって、楽しく遊べて、例えば汗をかかないとか、いい匂いがするとかというコントローラがあっていいわけですよ。ハードじゃなくってこれは遊びの商品なんだから。実は中が見えるクリアタイプの物ってうちの会社が一番最初にやったんですよ。性能とか基本的なことはもちろん最優先だけど、これからもいろんなことをやっていきますよ。

◆ファミコンの頃からいろんな周辺機器を開発しているホリ電機（本社横浜市）。この会社を率いるのがとってもパワフルな堀之内社長だ。ここでは書けない楽しい話もいっぱい教えてくれたぞ

●はみだしNEWS● 「プレゼント用にコントローラ下さい」とホリ電機の社長にお願いしたところ、なんと250個もいただけることになりました。毎月25個ずつ10ケ月連続でどーんとプレゼントするぞ。

●はみだしNEWS● テレビ東京系で放送されている「64マリオスタジアム」が6局ネットから21局ネットに変更される。放送時間はばらばらだけどたくさんの人にN64の良さが伝わるといいね。

マリオクラブお薦めソフト

春競馬まっさかりのこの時期。競馬ファンと『ポケモン』ファンにはオススメの2本だ!!

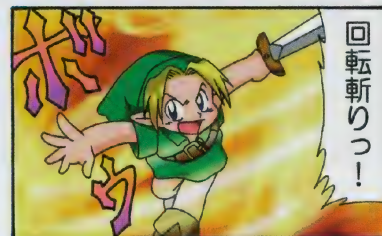
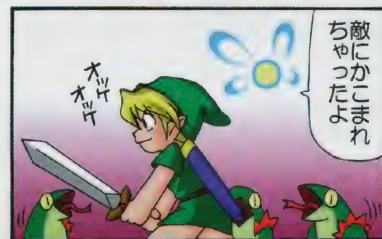
実況GIステイブル

プレイヤーが調教師となり競走馬を調教するシミュレーションゲーム。競走馬がかわいらしく表現されている。また、「本馬場入場」や「パドック」などの演出や音声による実況などレース時の演出が豊富に用意されており、視聴覚的印象がよい。ゲーム性の面でも競走馬の調教に対してプレイヤーが関与できる項目が多く、また、厩務員の雇用など厩舎運営の要素もあるなど、ゲームを構成する要素が多い。さらに育成した競走馬などを持ち寄って対戦することができる「オリジナルステークス」モードやGBソフト『ポケットGIステイブル』で育成した馬をパスワード入力により移動させる機能も用意されているなど、競馬ファンには満足できる内容となっている。

＊ここでは任天堂のスーパーマリオクラブで一定以上の得点を獲得したソフトを紹介しています。ソフト購入の際の参考にしてください。

ポケモンスタジアム2

GBソフト『ポケットモンスター』で育てた『ポケモン』をNINTENDO64で楽しめる対戦&図鑑ソフトの2作目。3Dポリゴンで表現された「ポケモン」は、アニメーションのようにかわいらしく、アクションも「ポケモン」の特長を活かした滑らかな動きで印象が良い。前作では40種類の「ポケモン」しか使用できなかったが、151種類全てが使用可能となり、また、コンピュータと対戦するバトルモードもより充実している。さらに最大4人までプレイできるバトルモード、9種類のミニゲームも用意されているなど、前作から大幅にパワーアップしている。「ポケモン」や道具の整理、移動も、より使い勝手がよくなっており、『ポケットモンスター』ファンには非常に満足できる内容となっている。また、育てた「ポケモン」がいなくてもバトルが楽しめるよう配慮もされている。

ちびちびリンクの大冒険

今月は編集部のわがままで、三浦先生にパソコンを使って書いてもらったぞ。

マンガ／三浦ゆうま

64ドリームがついに海外デビュー? なんとニンテンドウパワー誌に登場!!

米国任天堂が発行するニンテンドウパワー誌（ピーク時には200万部発行）に64ドリーム5月号が紹介されたのだ。各国のゲーム事情を紹介するページで、64マリオスタジアムなどと一緒に、日本で有名なN64情報誌と紹介されているぞ。米国でも発売予定の『ポケモンスナップ』のページが掲載され、「カラー写真が多くてキレイで見やすい」とおほめの言葉を頂いたぞ。米国でも発売しようかな!?

⬆この記事を見てか、見本誌がほしいとの手紙が米国から編集部に届いたのだ

新製品

お馴染みのバンダイの新製品に新アイテム「ポケモンポップ」登場!!

ポケモンフレンズ6

好評のぬいぐるみシリーズの第6弾。今回は人気沸騰中の「ニャース」やファンの多い「カビゴン」がコレクションに加わった。やっぱり全部コレクションしたいよね。（東日本先行発売）

⬅写真の全5種類が登場。ぬいぐるみ1体とラムネ菓子入りで300円

ポケモンポップ

かわいいポケモンの形をしたケースと棒付きキャンディーがセットになった「ポケモンポップ」。キャンディーの味は4種類。ケースはひもつきなので首からぶらさげることもできるぞ。

⬅かわいいケースに棒付きキャンディが入って150円。ケースは全8種類

ニュース

3月29日ゲームショップチェーンの大手「ブルート」が広島地裁に自己破産を申請

帝国データバンク倒産情報によると、（株）ブルートが自己破産を申請した。ブルートは全国で直営店やFC（フランチャイズ）を展開、98年2月期には店舗数は238店舗にまで増加していた。しかし、中古ソフト市場も縮小し、新作ソフト販売へと業態を変更していたが、多くのFC店が脱落し、98年12月には128店舗にまで減少していた。なお直営店は営業を停止、FC店の中には店名をかえたり、そのままで営業している店もあるようだ。

エンドーコレクション

ピンクなTAMAGOTCHセット

限定版と書かれてあると何でも買ってしまうエンドー。発売日に速攻定価でゲットしたのがこの「ピンクなTAMAGOTCHセット」。エンドーに購入価格を尋ねても、「思い出したくない」と一言。やっぱりとほほなヤツだ。

⬅ピンクのセットの他に限定シールが付いているのだ

号外 来月から始まる飯田さんの新連載 タイトルは「巨人島からの手紙」!!

先月号の毎月新聞でお知らせした飯田和敏さんの新連載の内容が判明した。この連載では『アクアノートの休日』、『太陽のしっぽ』、『巨人のドシン(仮)』と続く飯田3部作の繋がりが解き明かされるという。そのために飯田さんはDDT(Disk Drive Tribeの略)という新ユニットを結成。そこで急きょインタビューをお願いし、ドシンと今回の連載にかける飯田さんの熱き思いを大いに語ってもらった。

↓新連載について打ち合わせるDDTのメンバー。手前からシナリオを担当する相良さん、全体を統括する飯田さん、イラスト担当の山崎さん

飯田さん新連載について熱っぽく語る

── まずは、新連載にかける意気込みを。

飯田 『アクア』から『ドシン』にいたる3作品は実はつながっている世界だったんです。それをひも解く物語を連載していこうと思っています。また、それを読むことで、『巨人のドシン(仮)』の世界像や、ゲームのルールをわかりやすく解説していくつもりです。 テレビゲームそのものは刹那的に消費されていくものだし、それに美学を見出すことも出来るけど、後世まで残したいという素朴な願いもあって…。今回、小冊子という形で連載させてもらうのはそういう理由があります。あと、かんじんのゲームもそういう風に後世に残るようなカタチにしていきたい。64DDならそれができるかもしれません。パッケージとしての『巨人のドシン』は在庫が無くなってしまっても、ゲームはソフトウェアなんだから、ダウンロードしていつでも遊ぶことができる、という風に。NP(ニンテンドウパワー)はその雛形ではないでしょうか? ゲーム自体の制作は佳境をむかえていて、現場はたいへんな熱を帯びてきています。まずは僕らの感じている、このゲームのワクワク感を絵物語として読者のみなさんにも共有してもらいたいと思います。今の時点で発売日は未定だけど、絶対に発売するから、それまで一緒にワクワクしようぜっていうことです。

── 巨人に対して飯田さんがたくしたものは何ですか。何かの象徴とか?

飯田 おちんちん(大笑)。企画スタートの段階で、主人公が際限無く大きくなるゲームをつくりたいんだよ!って言ってたら、それってちんちんじゃん!って。あっはっは、そりゃーいいやっという非常に軽~いノリで始めたのですが、実は凄く大変だった(笑)。僕もそうだったけど、子供の頃って、お兄さんやお父さんみたいに背が高くなりたいって誰でも思うでしょ。そういう欲求を素直に表現したゲームです。で、普通は成長するにしたがって、様々な葛藤や矛盾を抱えていくものです。『巨人のドシン』はそれを忠実に戯画化したつもりです。 僕自信のことを言うと、3年間に1本もゲームを発表していないのに、様々なコメントを求められたり、こうしてインタビューを受けたりして、実像とパブリックイメージがどんどんズレていく。そういった現象に対して、当初はとまどっていたけれど、まぁ、いいじゃん、こうして好きなゲームを作りながら飯が食えるんだから! という居直りの気持ちがこのゲームには多少反映されているのでしょう。かなりスカッとヌけた画面になってます。それと、「生きて死ぬこと」が重要なモチーフになっています。巨人には定められた寿命があって、かならず死んでしまいます。生きている間、どのような振る舞いをしたのかを人間達は観察しています。自分としては人間達に結構尽くしたつもりなんですが、実は意外に嫌われていたりすると、ショックですよね。まぁ、『ドシン』はそんな風に普通のゲームとはちょっと違った感じのチャレンジャブルなゲームです。今度の連載も一種のチャレンジなので、どう受け止められるかは読者さんしだいなんだけど、否定的な目でみないで、まずは読んで欲しいです。僕は、僕を含めた多くの人が、イマジネーションの力を剥奪されつつある様に感じています。テレビゲームは、そういったことに対抗することができる力を持ったメディアです。今回の連載は、『巨人のドシン』のノベライゼーションではありません。あくまでも、ある視点から紡いだ物語に過ぎません。紡がれるべき物語のバリエーションはそれこそユーザーの数だけ存在するはずです。この連載は、ひとつのサンプルとして捉えてもらえると嬉しいです。

➡一度見たら忘れられない愛嬌のある顔をした巨人

飯田さんドシンについても大いにに語る

── 制作の進行状況はいかがですか?

飯田 完成に近づきつつあります。梅雨が空けるまでには仕上げたいですね。

── 音楽はどんな感じですか?

飯田 ブライアンウイルソンが伊福部昭(ゴジラの音楽で有名)の曲を演奏する感じで、という無茶な注文をしましたが、いい感じで応えてくれました。ゲーム内では集落に住む人間が演奏するので、人間が少ないとほとんど音楽を聴くことはできません。もったいないので、サウンドトラックの発売も予定しています。

── 『巨人のドシン』のタイトルは正式決定ですか?

飯田 『巨人のドシン』はやめました。5月中旬に正式タイトルを発表します。ある数字を入れることにしました。どんな数字が入るかはお楽しみってことで。

── 飯田さんは64DDのどういった部分に惚れてドシンを作ったんですか?

飯田 まず、企画ありきです。結果的に『ドシン』は64DDじゃなきゃ作れなかった。島の膨大なデータをキープしておく必要があるからです。それにはメガバイト単位の書き込みが可能なハードが必要で、今のところそれができるのは、64DDしかありませんから。また、書き換え可能なメディアであるということで、ゲームプログラム自体をバージョンアップしたり、新たなゲーム性を追加できるという可能性にも興味があります。ところでゲームの舞台になる島の名前はバルド島というんですけど、これは『チベット死者の書(バルド・ソドル)』からの引用です。バルドという言葉にはこの世とあの世の中間という意味があるそうです。また、『チベット死者の書』によると、死者は聴覚だけがこの世に残っている。僧がお経を唱えることでこの世への輪廻を導くことを「ソドル」というそうです。で、それにちなんだ、ソドルっていう島の代弁者みたいなキャラクターも出てきます。しかし実は、これらのネーミングは、単なる思い付きだったのです。後でよくよく調べてみたら妙に符合していたという、これはかなりのサイケデリックな体験でした。 あと巨人は島の人間たちの感謝や嫌悪の気持ちをもとに巨大化していきます。実際に、人間が成長していく過程には様々なトラブルがあります。常によい人間でありたいと思っていても、時には奇麗事だけじゃすまれさない局面もあります。そんな僕の人生観も反映されています。

── 64DDのもつ時計機能は使われているのですか?

飯田 もちろん使ってます。ゲームを立ち上げてない状態でも、島の時間は進みます。木が枯れてしまったり、火山の噴火があったり。だから5ケ月ぶりにゲームを起動すると以前とはずいぶん違った島になってるはずです。でも、クリスマスだからって巨人がサンタの格好をすることはありません。

── 島はワンステージだけですか?

飯田 基本的にはそうです。しかし、「猿の惑星」「惑星ソラリス」的な驚愕のラストシーンが用意されています。でも、それでゲームが終わる訳ではありませんよ。

➡ドシン変身グッズを持参して打ち合わせにのぞむ飯田さん。ちなみにこのかぶりものは、マネージャーの鈴木さんが作ったものなのだ

●はみだしNEWS● 飯田さんいわく「『巨人のドシン』は一言でいって、『ポピュラス』ミーツ『マリオ』みたいなゲーム」とのこ。とわかるかな?

SFC&GB情報局

今月は15タイトルのソフトを紹介するぞ！ 発売が楽しみなソフトもタップリだ！

ウエットリスGB

GB&GBカラー　ジャンル PUZ

イマジニア　6月発売予定　価格：未定

祝！GB版『ウエットリス』発売決定!!

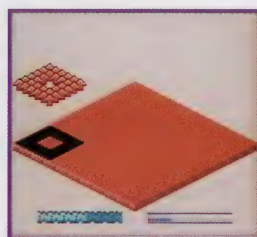
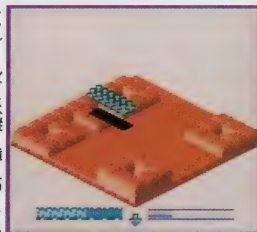
ファン待望!! N64で大好評だった、大洪水パニックパズルゲーム『ウエットリス』のGB版がついに発売決定だ！ ゲームの内容はN64版とほぼ同じで、練習用のモードからハンデモードといった、多種多様なゲームモードが、いつでもどこでも気軽に楽しめるぞ。あまりに夢中になりすぎて電車を乗り過ごさないように注意しよう！

◆こちらはN64版。ハイスコアの追求がメチャクチャ熱中する！

◆GB版の開発中画面。もちろんカラフルな画面になるぞ

開発中の画面を紹介！

今回紹介するゲーム画面は、まだまだ開発初期段階のもので、カラー画面にもなっていないけど『ウエットリス』の雰囲気は既にしっかり再現されている。これはゲームの完成が本当に待ち遠しいぜ！

◆フィールドは、縦・横・高さそれぞれ10個のブロックで構成されるのだ

◆ブロックの影も再現されているので、ブロックを落とす位置が把握しやすい

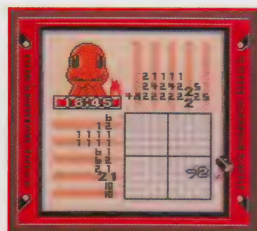
◆水や爆撃は、アニメーションで再現される。タンクや地震計もスッキリ見やすいぞ

ポケモンピクロス

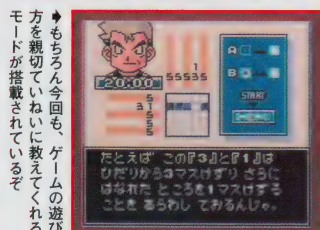
GB&GBカラー　ジャンル PUZ

任天堂　発売日未定　価格：未定

たっぷり200問以上収録！

大人気の『ピクロス』シリーズに、今度はポケモンが加わるぞ。1つのブロックが3×3ドットの絵になっていて、問題をクリアすると、今までの『ピクロス』よりもきめ細かな絵が出現するのだ。収録問題数は全部で200問以上。ポケモンの絵は151匹分隠されているから、頑張って問題をクリアして「ポケモンずかん」を完成させようぜ！

◆問題は比較的カンタンなものが多いけど、ゲームの最後の方には難問も用意されているらしいぞ

◆どんどん問題を解いて、ポケモンずかんを完成させよう。クリアグラフィックも見られるぞ

◆クリア後の出現グラフィックがこんなにキレイに！ヒトカゲもニッコリ喜んでくれるのだ

◆もちろん今回も、ゲームの遊び方を親切ていねいに教えてくれるモードが搭載されているぞ

たまごっちタウン

NINTENDO POWER　容量：8M（2ブロック）　SRAM：64K（4ブロック）

SFC　ジャンル SLG

バンダイ　5月1日より書き換え開始　書き換え価格：2500円

オリジナル「たまごっち」も10種類登場！

今度の『たまごっち』はお世話をするだけではなく、100日の制限時間内に「100匹タウン」を作るのが目標なのだ。スタート時に博士から「たまご」を2つもらい、お世話をしてアダルトっちに成長させるとたまごを産むのだ。こうして「たまごっち」を上手にどんどん育てて100匹に増やそう。図鑑やミニゲームも用意されているぞ。

◆たまごを設置してスタート！置くエリアによって種類が変わる

◆たまごっち達は、より快適な環境を求めてエリアを移動するぞ

◆たまごっちは、置かれた環境によってどんどん変身していくのだ

◆ミニゲームの一つ「みんなであっちむいてホイ！」だ

ワールドサッカーGB2

ジャンル SPT
コナミ　6月24日発売予定　価格：4300円（予価）

日本選手が実名で登場

世界各国のサッカー強豪同士によるサッカーゲームだ。全32チーム、総計512人もの選手が登場するぞ。しかも日本人選手は全て実名で登場するので、昨年のあの熱い戦いがGB上で再現される。さらに、ヒールリフトやボレーシュートなどの様々なテクニックが使える本格派だ。通信ケーブルを接続して友達との対戦も楽しもう。

◆「インターナショナルカップ」はグループ最下位から勝ち抜いていき、世界の頂点を目指すモード

◆やっぱり対戦プレイが一番楽しい。ゴール前の攻防は、つい手に汗にぎってしまうだろう

◆プレイヤーが操作できない味方選手は、自動的にボールワークを先読みして動いてくれる

◆「PKマッチ」という、PK戦専用のモードも用意されているぞ。友達とも対戦可能だ

アザーライフアザードリームスGB

ジャンル RPG
コナミ　6月10日発売予定　価格 4300円

何度も遊べるRPG!

プレイステーションで発売された同名タイトルの移植作だ。戦闘シーンが見やすくなったり、GB版オリジナルの魔物が登場したりと、GB用にアレンジされているぞ。塔に入るたびに地形が変化するRPGで、塔から出てしまうと主人公のレベルが1に戻ってしまうシステム。主人公とともに行動する魔物を集めて育てる楽しみもあるのだ。

◆人と魔物の世界にある「モンスパイア」という砂漠の町が舞台。町の脇には塔があるのだ

◆入るたびに地形が変わる、ふしぎな塔だ。塔の内部には様々な魔物が住んでいるぞ

◆塔から出ると、どんなに強く育て上げた主人公でもレベルが1に戻ってしまう

◆戦闘シーンはオーソドックスなRPG風の画面で進行する。魔法攻撃も可能だ

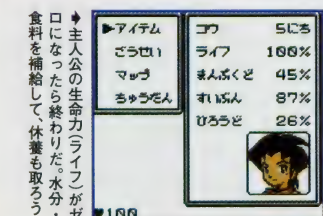
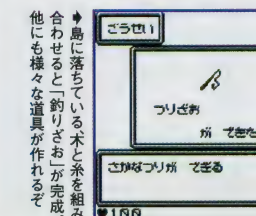
サバイバルキッズ～孤島の冒険者～

ジャンル RPG
コナミ　6月17日発売予定　価格：4300円（予価）

期待大のサバイバルRPG!

船旅を楽しんでいた親子が暴風雨に襲われ船が沈没し、主人公だけが無人島に漂着した。悲しみにくれる主人公だが、救助は来ない。生きるためには、食料や住居を確保しつつ、島に住む猛獣などの多くの危険から身を守らなければならない。島に落ちている材料を加工して、生活に便利な道具を作って生き延びていく、斬新なRPGだ!

◆無人島に漂着した主人公。離れ離れになった父親の事も心配だが、まず生き延びることが先決だ

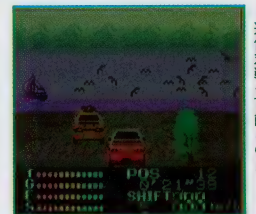
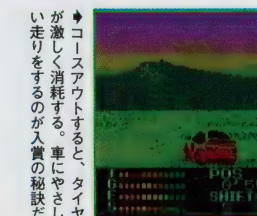
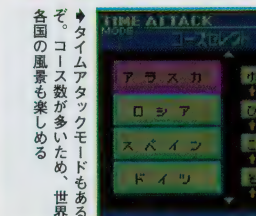
◆夜になると、島は獣たちが活発に行動する。安全な休息場所を確保しないと極めて危険だぞ

◆主人公の生命力（ライフ）がゼロになったら終わりだ。水分・食料を補給して、休養も取ろう

◆島に落ちている木と糸を組み合わせると「釣りざお」が完成。他にも様々な道具が作れるぞ

It's a ワールドラリー

ジャンル RAC
コナミ　5月13日発売予定　価格：4300円（予価）

過酷な世界一周ラリーゲーム

南米チリからスタートし、ゴールの南アフリカの喜望峰を目指す、世界一周が舞台のラリーゲームだ。レースで上位入賞して賞金を稼ぎ、パーツ強化やマシン開発で車の性能を上げて、世界選手権（ワールドラリー）制覇を目指そう。だが砂漠や雪道など、過酷なコースが待ち受けているので、喜望峰に到達するのは困難をきわめるぞ。

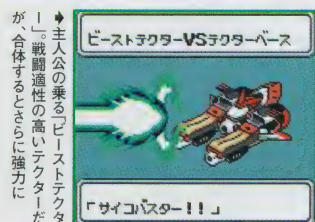
◆コースに合ったセッティングにしよう。特にタイヤ選択は路面の状況に合ったものを選ぼう

◆ライバルをどんどん追い抜こう。ちなみにこのゲーム、友達と通信対戦も可能なのだ

◆コースアウトすると、タイヤが激しく消耗する。車にやさしい走りをするのが入賞の秘訣だ

◆タイムアタックモードもあるぞ。コース数が多いため、世界各国の風景も楽しめる

GB GBカラー -ぷよぷよ外伝-ぷよウォーズ
ジャンル SLG
コンパイル 7月発売予定 価格：未定

「ぷよ」のシミュレーション

なんとこのゲーム、『ぷよぷよ』シリーズでおなじみの「ぷよ」が登場するシミュレーションRPGなのだ。仲間の「ぷよ」と一緒に「ぷよテクター」という合体メカに乗って戦い、マップをクリアしていこう。テクターは3体まで合体させることができ、合体パターンはなんと600種類以上！作ったテクターを友達と通信交換もできるのだ。

◆ハカセにテクターをチューンナップしてもらい、自分だけのテクターも作れるぞ

◆これが戦いの舞台となる「戦略マップ」。シミュレーションではお馴染みのマップ画面だね

◆主人公の乗る「ビーストテクター」。戦闘適性の高いテクターだが、合体するとさらに強力に

◆なにやら母船らしきメカが主砲らしきものを撃っているけど…主人公達の母船なのだろうか？

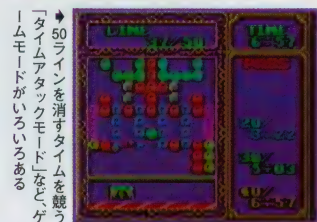
GB GBカラー プチカラット
ジャンル ACT
タイトー 4月23日発売予定 価格：3800円

通信対戦が面白いブロック崩しゲーム！

ユニークなブロック崩しゲームの登場だ。ボールを床に落としてもミスにならず、通常よりもストーン（ブロック）が多く落ちてきて、最下段のストーンがデッドラインを越えるとゲームオーバーになるシステム。対戦モードもあり、消したストーンは相手側に送り込まれるのだ。短時間で勝負が付くから、つい何度も熱中してしまうぞ。

◆対戦には2PとCOMの2種類がある。ハンデ設定で、相手に送り込むストーンの量を調節可能

◆ストーンがデッドラインを越えると終了。越えない限りはボールを何回床に落としても大丈夫

◆ストーンは上からぶら下がっているので、付け根のストーンにボールを当てれば一気に消せるぞ

◆50ラインを消すタイムを競う「タイムアタックモード」など、ゲームモードがいろいろある

GB GBカラー リアルプロ野球！ セントラルリーグ編 パシフィックリーグ編
ジャンル SLG
ナツメ 4月23日発売予定 価格：各3980円

ひいきチームを優勝に導こう！

好きな球団を1つ選んで、リーグ優勝を目指すシミュレーションゲームだ。プレイヤーはチームの監督となって、選手の交代や攻撃・守備の指示を出しながら、全30試合のペナントレースを進めていくのだ。ゲームは何年でも続けられるので、試合に勝つともらえる育成ポイントやキャンプで選手を成長させ、チームを強化しよう。

◆まず初めにスターティングメンバーを決めよう。予め選手の能力値をよく確認しておくといいぞ

◆攻撃場面は、打つか見送りかを選ぶ。打つ際は「狙い打ち・ミート・バント」から選択しよう

◆守備場面では、まず投げる球種を決めたあと投球コースを選択する。守備はフルオートだ

◆もし1球ずつ指示を出すのが面倒ならば、選手に任せる「オート」も選択できるぞ

GB GBカラー パチンコCRモーレツ原始人T
ジャンル TAB
ヘクト 5月21日発売予定 価格：3980円

カラーでリアルなパチンコだ

GBカラー対応としては初のパチンコソフトだ。パチンコ店で今なお人気を得ている、豊丸産業「CRモーレツ原始人T」が収録されているぞ。カラー画面なので、大当たりシーンやリーチアクションがリアルに再現されていて、ファンも満足確実だ。拡大画面で釘調整が確認できるから、いい台を選び出して出玉の大量獲得を目指そう！

◆大当たり確率は359分の1で、連続大当たり5回までのリミッター付きの機種だ

◆リーチがかかった時などは、パチンコ台の液晶画面がクローズアップ表示されるぞ

◆盤面を拡大して、釘調整を確認しよう。良い釘調整の台を見つけることが、勝利のキホンだぞ

◆もちろん大当たり中のアニメーションも再現されている。実戦でも見られると嬉しいよね

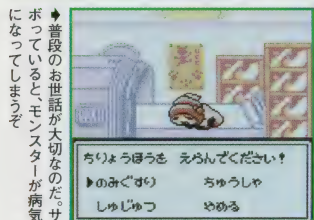
パズルゲームもある育成SLG!

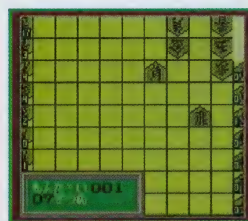
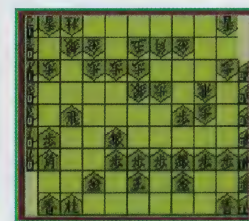
カンヅメから生まれてくるモンスターを強く育てて、「ジェムバトル」という宝石を使ったバトルを勝ち抜いていくゲームだ。モンスターにエサをあげたり一緒に遊んだりして、そのモンスターの「元気」や「気分」を満タンにすると、バトルで実力を100%発揮してくれるのだ。「クリンパ」という楽しいパズルゲームも収録されているぞ。

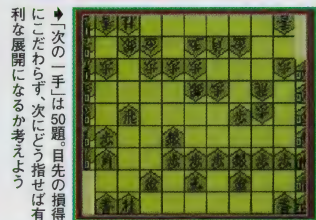
↑まず最初に好きな「カンヅメ」を1つ選ぼう。果たしてどんなモンスターが生まれてくるのかな?

↑元気で気分も爽快なら、モンスターを戦わせよう。ジェムという様々な効果のある宝石で戦闘だ

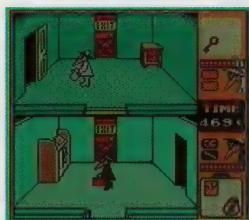
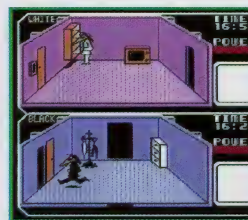
↑普段のお世話が大切なのだ。サボっていると、モンスターが病気になってしまうぞ

↑カンズメを縦か横に4つ以上並べて消す「クリンパ」。通信ケーブルを繋げば友達と対戦も可能

初心者から上級者まで楽しめる

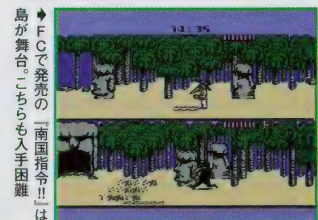
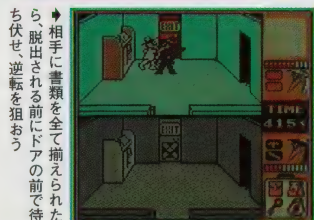
対局モードはないけれど、「詰将棋」や「次の一手」など4つのモードが楽しめるソフトだ。例えば「詰将棋」は最低でも7手詰めからと手数は多いものの、難解な問題が少ないため、初心者が先の展開を見すえた指し方を身に付けるのに最適なのだ。間違った手を指すと、間違える前の局面に自動的に戻る親切設計で、誰でも気軽に楽しめる。

↑「詰将棋」は173題収録。7手詰から19手詰まで、いろいろ用意されているぞ

↑「先生に挑戦」は、加藤九段が作ったオリジナル詰将棋に挑戦するモード。こちらは難問ばかりだ

↑「次の一手」は50題。目先の損得にこだわらず、次にどう指せば有利な展開になるか考えよう

↑「棋譜名選20局」は、加藤九段の名勝負をゲーム上で鑑賞できる。ボタンを押すごとに一手進む

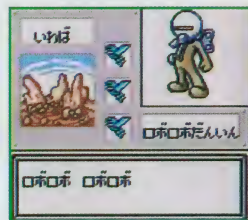
面白さは全く色あせない!!

ファミコンで熱狂的な支持を集めたこのゲーム。このGB版は、昔ながらのファンも絶対に満足できる移植度の高さだ。ゲーム内容はほぼファミコン版と同じだが、ドアが複数用意されていて脱出可能なものは1つだけになっている。これで、武器を持ってドアの前で相手を待ち伏せする戦法も使いにくくなり、より実力の差が出やすくなったぞ。

↑このように、マップ内にはドアがいくつか用意されている。脱出できるのは1つだけなのだ

↑FC版の『スパイvsスパイ』。秋葉原ではプレミアがついている

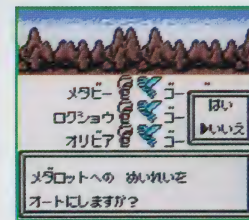
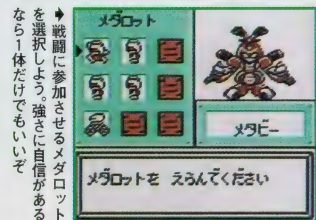
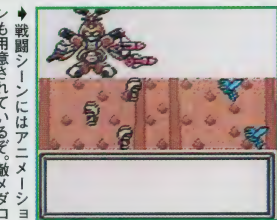
↑相手に書類を全て揃えられたら、脱出される前にドアの前で待ち伏せ、逆転を狙おう

↑FCで発売の『南国指令!!』は島が舞台。こちらも入手困難

GB&GBカラー
メダロット2
ジャンル RPG
イマジニア 今夏発売予定
価格：3980円

戦闘シーンの流れを紹介

前作では長くなりがちだった戦闘シーン。でも、この『2』には「オート戦闘」機能が搭載されてスピードアップ。もちろん、今まで通りそれぞれのメダロットに命令を出すことも可能だ。弱い敵にはオートバトルでサクサク進行、手強い敵には自分で指示を与えてより確実に戦うなど、状況に応じて戦闘モードを使い分けるといいぞ。

↑敵のロボロボ団と遭遇し、戦闘シーンに！敵パーティは3体とも飛行タイプだぞ

↑オート戦闘にするかどうか選択する。確実に勝ちたいならば自分で指示を与えて戦闘しよう

↑戦闘に参加させるメダロットを選択しよう。強さに自信があるなら1体だけでもいいぞ

↑戦闘シーンにはアニメーションも用意されているぞ。敵メダロットを機能停止させれば勝利だ

ポケットモンスター金 ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS

新ポケモンもついに登場!!
金・銀への期待が高まるぞ!!

タイトル	ポケットモンスター金、銀
発売元	任天堂
発売日	6月予定
価格	未定
容量	8M
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	ゲームボーイカラー対応 通信ケーブル対応

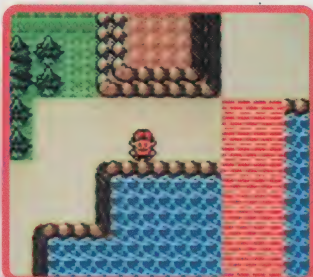
ポケモン赤・緑・青・黄も大事にしよう!

発売の待たれる『ポケモン金・銀』だけど、今持っている『ポケモン赤、緑、青、ピカチュウ』で育てたポケモンも大事なんだ。だって通信ケーブルで『金・銀』のカセットに移動できるし、きっと活躍してくれると思うぞ。なので今のポケモンたちも大事に育てておこうね。

おまたせ!!最新画面写真を紹介するぞ!!
ゲームボーイカラーならこんなに画面もキレイなんだ!

ここはどこかの通路みたいだね。先に看板や女の子が見えるぞ

ここにポケモンがいるのかな

どこかの町の間をつなぐ場所みたいだね。ポケモンもいるかな

下に見えるのは池かな。湖かな。そして今回も釣りはできるかな

ここはお店の中みたいだ。どんなどうぐが売っているのかな

Fire Emblem™

トラキア776

ファイアーエムブレム

今月も『トラキア776』の最新情報をお届けする。また、新しくなったシステムの概要も今一度おさらいしておこう。想像力を高めて新たなドラマの幕開けを待とう。

タイトル	ファイアーエムブレム・トラキア776
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用
メディア	スーパーファミコン

トラキアの大地に新たな戦乱の予感

システム概要 『トラキア776』のシステムを今一度紹介しておこう。

局地戦の醍醐味とシナリオの深さを追求したシステム

■シナリオキャンペーン方式
ひとつひとつのマップを試行錯誤しながら攻略しつつ、最後の大きな目標を目指すもので、旧作『暗黒竜……』『紋章の謎』と同じタイプだ。

■可変シナリオ
プレイヤーの進め方次第で、登場するマップが変わる可変シナリオを採用。人によっては、永久に見ることのできないマップがあるかもしれないぞ。

戦術の多様性と、ユニットの個性を重視したシステム

■敵を捕まえる・解放する
ユニットによって、敵を捕まえたり解放したりできるようになった。体格などの一定条件をクリアしていると敵を捕虜として捕まえることができる。そのとき持っている敵の武器を全て奪取することができるというおいしいおまけもつくぞ。

■仲間を戦場から助ける
ピンチになった味方を、戦場から救出可能。これも上記と同様、助ける方には一定の条件が必要だが、ナイト系や飛行系ユニットは、体格など関係なく味方を乗せて逃げる事ができるので、活躍が期待できそうだ。ということは、各ユニットの連携プレイが威力を発揮しそうだ。

断然賢くなった敵の行動がゲームをさらに盛り上げる

■これはプレイヤーにとっては手強くなりそうだ。例えば今回の敵は戦闘中に「きずぐすり」を使ったり武器がなくなると自分で買いに行ったりするとのこと。敵の思わぬ行動に一喜一憂しそうだ。

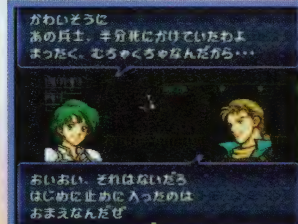
■武器・アイテム
武器やアイテムの種類は大幅アップ。今回画像で紹介しているものも含めて楽しめそうだ。また新規に設定された敵の軍事用武器は非売品になるとか……。

ひかりの剣

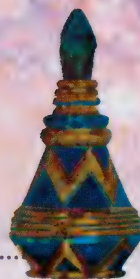
母エスリンから受け継いだリーフの専用武器。ライトニング、リカバーの効果を使える

Sword

だいちの剣

キャラクターたちの感情がリアルに伝わってくるのがわかる

物語はこうしたキャラたちの会話などで進行していく

Sword

Item

いまだ見えぬ物語、君ならどう推測するか?!

Spear

ゆうしゃのやり

フィンが亡君キュアンより与えられたやり。連続攻撃が可能。

今月紹介する画面写真は、キャラの会話シーンがメインだ。また、フィールド上や、戦闘シーンは少ないものの、『ファイアーエムブレム』の世界観が徐々に伝わってきただろうか? 残念ながら、まだ発売時期などはリリースされていないも、ここまでの情報が露出されてきたということは、夏前後の発売が期待できそうだ。今からでも遅くはないので、前作『聖戦の系譜』や前々作『紋章の謎』(いずれもNP書き換え可能)をプレイしておくことをお勧めする。

フェルグス

傭兵として各地を渡り歩くフリーナイト。陽気で気楽な性格。いつも前向き志向だが、短気ですぐもめ事に首を突っ込みたがる一面もある。

今月も最新画面を紹介するぞ!!

これはフィールドでのコマンド選択シーンのようだ

左側の男は会話から見ると、女性には目がないみたいだ

これは戦闘での魔法シーンだろうか? どんな魔法なのか

フィールドを移動中のようだ。フィンの移動範囲か

これも魔法が炸裂した画面。ハデな演出が期待される

リーフの戦闘シーン。ひかりの剣を持っているぞ

フィンの決意は固い。リーフとの信頼関係も厚い

なにやら不穏な会話。彼らが敵になるのだろうか?

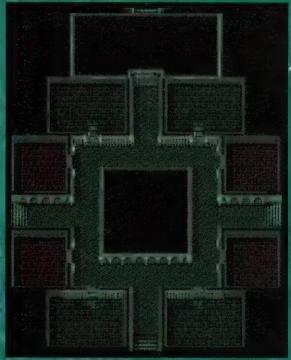
攻略パターン紹介

BATTLE

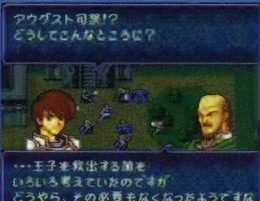
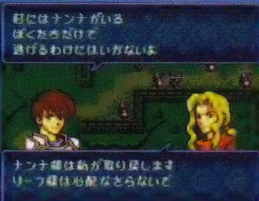
制圧／到達マップ

主人公ユニットが、目標とする拠点（領主館、玉座など）やマップ上の指定地点を制圧または到達すればクリアとなるマップだ。達すればクリアとなるマップだ。

脱出マップ

主人公ユニットが、マップ上に矢印で記されているポイントから脱出することを目的とするマップだ。ただし、主人公ユニットが脱出した際に、マップに残されたユニットは、全て捕虜となってしまうので注意が必要だ。

防衛マップ

マップ上の特定の建物や人物を、一定の条件がクリアされるまで防衛するマップだ。防衛対象が制圧されればゲームオーバーになってしまうぞ。

右は先月紹介したシーフのラーラ。カギ開けの名手だ

リーフと会話をする人物の正体は?一体誰なのだろうか

ナンナを救出すべく、リーフは逃げないことを選択する

カリン

大陸北方の国シレジアからやってきたペガサスライダー。父王を探すために国を出た王子を捜して旅をしている。勝ち気だが可憐で素直な少女。母も姉も近衛の天馬騎士で、本人も同じ道を歩むつもりでいる。

Staff

リザーブ

スリープ

リターン

Item

マニュアル

Dain

Axe

キラーアクス

アクスファイターが使用できる巨大な斧。その破壊力はすさまじいものになりそうだ

最近どんどん投稿が増え続けるこのコーナー。ついにひと月500枚ペースになってきました。熾烈な採用争いに勝ち残った皆さんおめでとう。そうでなかった人も、またがんばってくれ。それから、イラストが折れていたり、あまりにも大きい（B4サイズとか）と採用しにくいので注意してね。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆早くもDD版の『ゼル伝』を楽しみにしてるとか。書き込み可能で、大容量のDDだとどんなゲームになるんだろうね。でも当分先の話だろうなぁ

【大阪府／はるさめまなななさん】

◆アニメのポケモンでお馴染みのメンバーだね。それにしても、トゲピーがでてくる『ポケモン金・銀』が早くやりたい…

【岡山県／まびぃカズト改め姫月さん】

◆なんといってもZ注目のシステムがいいよね。隠しキャラでスタルフォスのチャンバラゲームとかがあったらいいのに

【岐阜県/夢之助さん】

◆『ゼル伝』にハマリ、本物のオカリナ買っちゃった人。イラストを描いてくれた森杉さんだけじゃないと思うぞ

【東京都／森杉和馬さん】

◆ついにプロのイラストレーターからの投稿!! イベント会場でリンクのコスプレを見たらきっとこの作者です

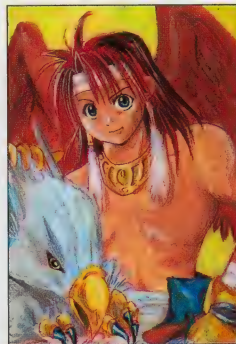
【埼玉県／美鈴秋さん】

◆桜の花とフシギ三兄弟。桜の花はすっかり散って葉桜になっちゃったけど、フシギバナは咲き続けるね

【高知県／谷マコトさん】

◆『シャドウゲイト64』の主人公ディル。ファンタジーなアドベンチャーってどくとくの雰囲気があるよね

【北海道／ぺちょんさん】

◆『ファミコン探偵倶楽部』のイラスト。ローソンの書き換え版じゃなくて、64版が遊びたいよね

【広島県／かざちょさん】

◆『ゲッターラブ!!』のハナちゃん。唇のうすーいリップとか、嫌みのない笑顔がいいんだって。うん、わかる

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆『伝説のオウガバトル』の風使いカノープス。次回作にも登場して欲しいっていう期待を込めて

【宮城県／青賀さん】

◆ドラキュラは2Dだと思ってたけど3Dも面白いって。世界観がそのままっていうのがうれしいよね

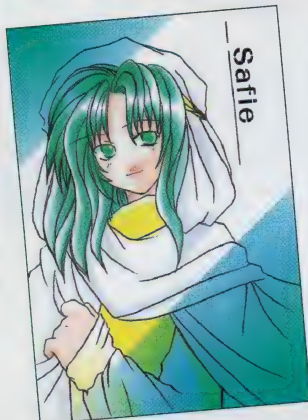
【愛知県／サルムント雁さん】

今月のお題『ファイアーエムブレム』

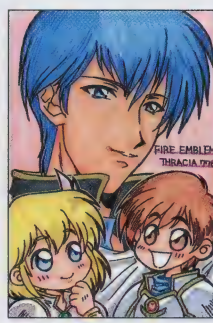
◎次回のお題は『ポケモン3周年』。次々回のお題は『おもいで』。

【大阪府／N.O.Qさん】
➡「ファイアーエムブレム」シリーズの主人公3人勢揃いで描いてくれました

【愛知県／蒼月ひかるさん】
⬆新作の「FEトラキア」で初登場の新キャラマリータがお気に入りだとか

【長崎県／にしかわえみこさん】
➡「FE」シリーズでは外伝が一番好きなんだって。特にリュートが好きだとか

【秋田県／高峰るいかさん】
➡「FEトラキア」初登場のシスター「サフィ」。回復系のキャラクターっていろいろと重要だよね

【和歌山県／真咲ねむさん】
➡ドラゴン娘のチキ。強いからって、無理しすぎると死んじゃうんだよね。でもって即リセット

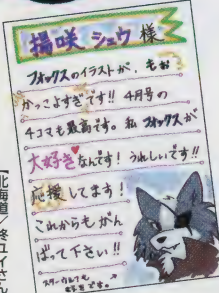
【神奈川県／立石美由紀さん】
➡フィンがりりしく描いてあるけど、リーフとナンナがSDキャラってのがね。リーフファンでしょ

【新潟県／鷹樹さん】
➡どことなく影のある剣士ナバール。攻撃力はあるけど、防御力が…。結構もろいんだよねぇ

【茨城県／揚咲シュウさん】
➡マルス王子のりりしい姿。左上にいるのはシーダだよね。あと、チキと…、ナバールかなぁ

【滋賀県／山口美紗都さん】
➡64版は、とりあえず「トラキア」が発売されてから開発が始まるんだろうね。ってことはまだだねぇ

【鹿児島県／飛鳥さん】
➡「FE」未経験の飛鳥さんは、フィンが気に入ったとか。ぜひとも書き換えてプレイしようぜ

【島根県／めんどり改めすんげぇよトラさん】
➡「FE紋章の謎」のイラストだね。俺がプレイしたときは、オグマにたよりっきりだったな

イラストファンレター

【北海道／柊ユイさん】
⬆今月の揚咲さんのイラストは「FE」だね

⬆住所が書いてあるので、文通もOK!? でも読めるかな?
【大阪府／ヒカル狂よしのさん】

⬆イラストも「ゼル伝」も大好きなんだね
【富山県／キッチェさん】

イラスト10歳未満

⬆リンクの絵をたくさん描いてるとか。オカリナ上手くなった?
【山形県／渡辺秀平さん（8）】

⬆「ゼル伝」の森の神殿にでてくる4姉妹のベスを描いてくれたよ
【千葉県／中山隆成さん（5）】

⬆ラッキーのタマゴから子供が生まれたぞ。それはそうと姉弟なかよくね
【大阪府／藤田尚希さん（8）】

イラストの高層雑居ビル

◆自分の机の上をモデルに描いたんだって。ちゃんとセットまで作ったとか。ホントはめたくそ汚いそうです…【福岡県／くらざわかずるさん】

◆まだまだ衰える様子のない『ゼル伝』人気。こんとこまれにみる本物の大作だったからなぁ【埼玉県／龍理さん】

◆『ポケスナ』トオルにライバル出現!?だって。元祖カメラマンはジュゲムかぁ【埼玉県／松本郁子さん】

◆こうゆうゲームがもっとでて欲しいって。昔は多かったんだけどね、アドベンチャーゲームって。最近は少ないもんな【長野県／からさん】

◆コーナーがスタートして最初の絵を描いてくれた山村さん。あれから3年か…。早いよねぇ、ホント【奈良県／山村彩世理さん】

◆このペンネームはねぇ。分かる人にしか分からないけど、千年帝国なのね。ここまで来ると、もうぬけられない…【神奈川県／ロドリゲスさん】

◆ナビィって、ゲームの中では光の玉だもんね。ホントはどんな風なのかよく分からないよね【神奈川県／杉浦ユキさん】

◆ゲーム歴は3カ月なんだって。初めてのゲームは『ゼル伝』だったのかな。どうでした?【大阪府／柳・希さん】

◆ポケモンの中でロコンが1番好きなのでこのイラストを描いてくれたんだって【大阪府／水野64さん】

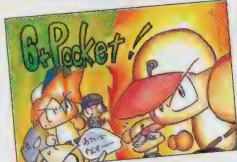
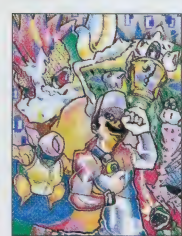
◆し、渋い…。この人の存在なんて最近忘れていました。『F-ZERO X』のドクタースチュワートです【愛媛県／MIYOSさん】

◆『スマブラ』登場人物だけど、1人足りないのは誰?ヒーローじゃない人は…【神奈川県／万時優さん】

◆『スマブラ』のフォックスがビームサーベルを持った所が気に入ったんだって【千葉県／いが2さん】

◆投稿222枚目。独特の世界があっていいぞ【東京都／高橋智史さん】

◆レア社のファンって日本でも増えてるよね。とりあえずE3の情報を待ってね【?県／k@zuさん】

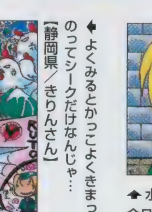
◆『パズルボブル』は簡単ルールで奥が深いな。64版は値段が安いっていうのも魅力【岐阜県／横亜らい佳さん】

◆GBでサクセスして、64でプレイ。理想のゲームが登場って感じだね【千葉県／丸男さん】

◆ガノンドロフのスペルがあってるかどうか…、わからないなぁ【大阪府／どせい男さん】

◆パソコンを買ったのでいよいよCGに挑戦だって。CG投稿はいつかな?【埼玉県／Dr.Ryoさん】

◆お題宛だったんだけど、スペースの都合で出張。イラストは『FE』のエーディン【岐阜県／およねさん】

◆『マザー3』のリュカ&ドラゴ。『ゼル伝』越えるゲームになって欲しいって【大阪府／藤原克人さん】

◆佐賀から遊びに来た友達との合作だって。短い時間でがんばってくれたぞ【東京都／きさらぎ浅葱さん＋佐賀県／葦田アヲイさん】

◆縦位置の絵なのか横位置の絵なのか…。とりあえず横位置にしました【埼玉県／にわとり好きさん】

◆『スマブラ』でリンクをコピーしたカービィがかわいくて気に入ってるんだって【岐阜県／へのへのもへじさん】

◆割と出番の多いルト姫は結構人気だね。ジャブジャブ様のお腹が印象深いかな【東京都／トテちてたさん】

◆水野64さんの絵にメロメロだとか。今月も同じページに載ってるぞ【兵庫県／高澤あるなさん】

◆よくみるとかっこよくきまってるのってシークだけなんじゃ…【静岡県／きりんさん】

◆わかるかな?全部同じポケモンです。答えは…、メタモンでした【東京都／おえかきまんまさん】

◆いろいろと混乱してるようです。ピカチュウサムスがいい感じだな【神奈川県／ひろこみのさん】

◆エニックスのゲーム4コマコンテストで賞取ったって!?読者からも反響が…【岡山県／まあめいどさん】

◆一瞬ネスかと思った…。ピンチヒッターポーラだってさ【神奈川県／おからさん】

◆いくらニワトリまみれでもヒーローです。ニワトリまみれだからこそヒーロです【岐阜県／ななみさん】

◆「ファルコンパ～ンチ」耳に残る技だよね【熊本県／ラ☆ラ☆ラ☆ジェントルマンさん】

◆ああ、なつかしのジーノ。スクウェア色のあるキャラだよね【神奈川県／サワムラーKAZUさん】

4コマの長屋

➡そんなこたぁないでしょう。宮本さんは自転車出勤です。念のため

【愛知県／はひふへ本郷さん】

⬅7年もの間ひたすら遊び続ける賢者って…。そんなヤツのアドバイスなんて聞きたくもないんですけど…。ぎりぎりになってやり始める…、あ俺もだ

【東京都／宝山りふぁさん】

⬅いやいや、そうはならないんだなこれが。「やられる前にやれ」それが『スマブラ』のオキテなのだ。かわいくっても容赦しない加減が楽しいゲームだよな

【東京都／KAZUSAさん】

⬅母の愛が伝わってくるティルテュ母さん手作りのペンダント…!? ああ、久々の『FE』ネタはこんなことになってしまいました。いいぞー、もっとやれー

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

キレてるかたたち

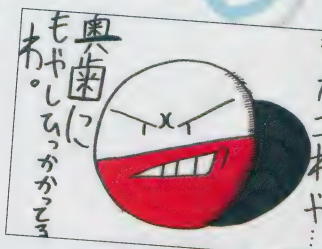
➡嗚呼、目が充血している。早いとこ目薬でもささないと助からない気がする…

【横浜市／彩人28号さん】

⬆歯並びのいい前歯がチャームポイントのリーデッド。マジ?

【広島県／占部亜紀さん】

【東京都／佐藤真奈美さん】

⬅いかん!! こうゆう人は実際にいるからシャレにならんのだ～。しかも昼間歩いていたりするから怖い…

⬆なぬ～。ニヒルな笑いの原因はそこにあったのか!! そこの人、実際にモヤシを詰めてみないように

【兵庫県／梶尾宏さん】

今月の階級特進者

士官学校3年
滋賀県／杉岡ヒロユキ

士官学校2年
福岡県／くらざわかずるさん

士官学校入学候補
北海道／ぺちょんさん
奈良県／山村彩世理さん
埼玉県／Dr.Ryoさん
岡山県／まあめいどさん

特務曹長昇格候補
東京都／高橋智史さん
大阪府／ヒカル狂よしのさん

曹長昇格候補
愛知県／サルメンカンジャさん
大阪府／NO.Qさん

軍曹昇格
大阪府／藤原克人さん
神奈川県／杉浦ユキさん

軍曹昇格候補
東京都／宝山りふぁさん

伍長昇格
千葉県／いが²さん
東京都／きさらぎ浅葱さん

伍長昇格候補
埼玉県／松本郁子さん
愛媛県／MIYOSさん
愛知県／サルムント雁さん

上等兵昇格
滋賀県／山口美紗都さん
神奈川県／ひろこみのさん

上等兵昇格候補
岡山県／まぴぃカズト改め姫月さん
長野県／からさん
千葉県／丸男さん
神奈川県／万時優さん
岐阜県／へのへのもへじさん

1等兵昇格
広島県／かざちょさん
愛知県／蒼月ひかるさん
岐阜県／およねさん
愛知県／はひふへ本郷さん
京都府／水野64さん
埼玉県／ニワトリ好きさん

1等兵昇格候補
東京都／おえかきまんまさん
新潟県／鷹樹さん

2等兵昇格
鹿児島県／飛鳥さん
大阪府／どせい男さん
宮城県／青賀さん
兵庫県／梶原宏さん

2等兵昇格候補
茨城県／揚咲シュウさん
秋田県／高峰るいかさん
静岡県／きりんさん
兵庫県／高澤あるなさん
熊本県／ラ☆ラ☆ラ☆ジェントルマンさん
神奈川県／おからさん

正隊員入隊（隊員証授与）
大阪府／はるさめまななさん
長崎県／にしかわえみこさん
島根県／すんげぇよトラさん
埼玉県／龍理さん
?県／k@zuさん
東京都／トテちてたさん
横浜市／彩人28号さん

準隊員入隊
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

攻略チックなドリテクから、コマンド技まで、今月も多彩に大紹介！

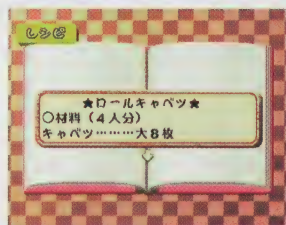
『牧場物語２』『SD飛龍の拳伝説』『ドラキュラ』『プロキン２』など

N64

牧場物語２　　山形県／森のふくろうさん

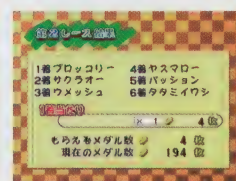
レシピのもらい方大公開

ゲームにはあまり関係ないけど、もらうとうれしいのがレシピ。レシピの入手方法をドーンと公開するので、ぜひもらいにいこう！

←レシピに書いてあるとおりに作れば実際に料理ができちゃうぞ

レシピ	入手条件
ライストマト	サーシャにトマトをあげる
トマトのかんたんスープ	ザクにトマトをあげる
トマトスープ	ブラウンにトマトをあげる
コーンのフライ	ダッドにトウモロコシをあげる
コーンパスタ	バジルにトウモロコシをあげる
マッシュポテト	ランにジャガイモをあげる
ポテトベーコンいため	トーマスにジャガイモをあげる
ガーリックポテトビーフ	ハリスにジャガイモをあげる
なす田楽	ガーヤにナスをあげる
ロールキャベツ	マリーにキャベツをあげる
具たっぷりオムレツ	グレイとの友好度★以上の時タマゴをあげる
温泉タマゴ	ケンタにタマゴをあげる
手作りバター	リックにミルクをあげる
きのこごはん	源さんにキノコをあげる
イワナのフライ	グレッグに魚をあげる
ヤマメのチーズ焼き	一太に魚か、大きな魚をあげる
イワナのきのこ詰め	二太に大きな魚とキノコをあげる
あさりのワインむし	ゴッツに山ブドウをあげる
ふきのとうみそ	ドガに薬草Bをあげる
たんぽぽのごまよごし	サイバラに薬草Bをあげる
むめむめあえ	コロボックルとの友好度★以上の時キノコをあげる
いちごドッグ	ユウにイチゴをあげる
くるみのケーキ	エレンにクルミをあげる
草もち	春の月に、よねに薬草Bをあげる
ポテトパンケーキ	メイにジャガイモをあげる
ストロベリーシャンパン	カレンとの愛情度♥以上の時イチゴをあげる
ベリーベリー酒	カイにベリーベリーの実をあげる
スパイスティー	冬の月に、クリフにミルクかタマゴをあげる
ほっとスパイシーワイン	デュークに山ブドウをあげる
シナモンミルクティー	ジェフにミルクをあげる
カブとキャベツのあさづけ	ムギにカブかキャベツをあげる

おまけ　草競馬での儲け方

知ってると結構お得な「おまけ情報」を教えちゃいます。草競馬のコインを買う画面で、全部の馬にコインを賭けて、買わずにキャンセルする。レース終了後、賭けていないはずなのにコインが増えているぞ。繰り返せばどんどんお金が貯まるのだ。

←全ての馬にコインを賭けてキャンセルする

←キャンセルしたはずなのになぜかコインが…

N64

大夢

SD飛龍の拳伝説 with スタジアム

編集部／ドリテク隊

隠しキャラ&メダル入手条件一挙公開!!

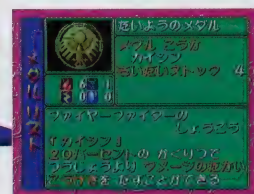
隠しキャラ名	元キャラ	プレイ時間	コマンド
少林寺弟子1	龍飛	9時間以上	✚上5回
少林寺師範	龍飛	9時間以上	✚上30回
黒雲斎	龍飛	4時間以上	✚上10回
龍の牙B	龍飛	8時間以上	✚上15回
元涯	龍飛	2時間以上	✚上20回
寿安	龍飛	9時間以上	✚上25回
昔ハヤト1	ハヤト	3時間以上	✚上5回
昔ハヤト2	ハヤト	9時間以上	✚上10回
ヴォルフ	ワイラー	7時間以上	✚上5回
Gブルーザー	ワイラー	7時間以上	✚上10回
クエスチョン	昇龍	5時間以上	✚上5回
ハリアー	昇龍	5時間以上	✚上10回
龍の牙C	昇龍	8時間以上	✚上15回
風の精霊	夕華	10時間以上	✚上5回
Rファルコン	スザク	11時間以上	✚下5回
Dカブキ	パワーズ	7時間以上	✚上5回
龍の牙E	パワーズ	8時間以上	✚上10回
フーズフー	龍魔王	8時間以上	✚上5回
ゴースト	龍魔王	8時間以上	✚上10回
モンゴルハン	ロボの花	4時間以上	✚上5回
ロボの花G	ロボの花	12時間以上	✚上10回
炎の精霊	ボクチン	10時間以上	✚下5回
ソンラム	ジャック	6時間以上	✚下5回
Jターガン	リュウ	3時間以上	✚下5回
龍の牙A	リュウ	8時間以上	✚下10回
昔ミンミン1	ミンミン	4時間以上	✚上5回
昔ミンミン2	ミンミン	9時間以上	✚上10回
雷の精霊	ライマ	10時間以上	✚下5回
ゾンゲリアン	アースクゥエイカー	3時間以上	✚下5回
Mシロー	ゴウファイアー	6時間以上	✚下5回
龍の牙D	ゴウファイアー	8時間以上	✚下10回
氷の精霊	エリー	10時間以上	✚下5回

メダル名	メダル獲得条件
たいようのメダル	スザクに勝利する
つきのメダル	龍魔王に勝利する
てんのメダル	プラチナトーナメントで優勝する
まぼろしのメダル	黒龍トーナメントで優勝する
ちからのメダル	フェニックストーナメントで優勝する
わざのメダル	ジントーナメントで優勝する
ひかりのメダル	ラムウトーナメントで優勝する
まもりのメダル	シヴァトーナメントで優勝する
ほのおのメダル	格闘大会で10回相手を炎の攻撃で倒す
かぜのメダル	格闘大会で10回相手を風の攻撃で倒す
いかずちのメダル	格闘大会で10回相手を雷の攻撃で倒す
こおりのメダル	格闘大会で10回相手を氷の攻撃で倒す
いのちのメダル	格闘大会で10回ダメージを喰らわず勝利する
みずのメダル	格闘大会で10回相手を投げ技で倒す
はなのメダル	格闘大会で10回相手を秘奥技で倒す
どくのメダル	格闘大会で10回相手を毒&火傷で倒す
ふういんのメダル	格闘大会で10回タイムオーバーで勝利する
もりのメダル	格闘大会で優勝まで毎回違うフィニッシュで勝つ
だいちのメダル	格闘大会で10回相手をお宝を使った攻撃で倒す
やみのメダル	ゴールドトーナメントで優勝する

隠しキャラは、「トーナメント」か「たいせん」のプレイ時間が規定の時間を越えたら、「たいせん」モードのキャラクターセレクト画面で、表にある「元キャラ」の欄のキャラクターに合わせて十字キーでコマンドを入力すると選択できる。メダルは、条件を満たせば、大会の終わりに手に入るぞ。

⬆隠しキャラは、とにかくプレイしている時間を満たさねばならない

⬆キャラ選択画面で、対応したキャラの所でコマンドを入力する

⬆成功すれば隠しキャラが使用可能になる。全部で32人もいるぞ！

⬆メダルは条件を満たして優勝した後に、図鑑を調べると手に入っているぞ

はみテクの殿堂

「SD飛龍の拳」でプレイ時間をかせぎたいときは、オプションで対戦時間を無制限にして2人対戦を始め、何もせずにほっておくと時間をかせぐことができるぞ。

諸処の事情により、残念ながら今回は「パワプロ6」のドリテクは紹介できません。でも、来月号ではどーんと紹介する予定なので楽しみに待っていて下さい。

N64 中夢

悪魔城ドラキュラ黙示録 福島県／大山太一さん

スペシャルアイテムのおまけ要素

ゲーム中に手に入る謎の「スペシャルアイテム」。その入手場所と、内容を公開しよう。アイテムは全部で3つあり、それぞれ見えない足場がある所に存在する。スペシャル1は、ラインハルトとキャリー共通で、スペシャル2はラインハルトのみ、スペシャル3はキャリーのみが入手できる。

◆スペシャル2・3は、ゲーム再スタート時にそのファイルを使い、キャラ選択画面で✚上を押しながら決定するとできるようになる

スペシャル1 Stage 1：沈黙の森

納骨堂が3つあるところを越えた橋付近。第2鉄柵の仕掛けを作動させ、第3鉄柵の仕掛けに向かう途中の橋から取りに行ける。

◆ラインハルト、キャリーともに入手できる。見えない足場があるので、歩いて取りに行けるのだ

◆アイテムを入手し、ゲームをクリアし、再度そのデータでゲームをするとハードモードがある

スペシャル2 Stage 7：処刑塔

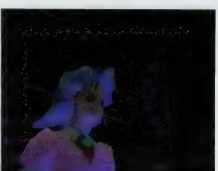
ラインハルトのみが手に入れることができる。処刑塔の入口の真上の地点から見えない足場を渡って入手することができる。

◆まずは処刑塔の鍵を入手して、影像のある場所へ。ここにも見えない足場が存在する

◆ゲーム再スタート時にそのファイルを使うとベルモント家伝統の服でプレイすることができる

スペシャル3 Stage 7：魔法塔

キャリーのみ手に入れることができる。魔法塔のゴール付近から行ける離れた場所にある。見えない足場があるので直進しよう。

◆見えない足場は、聖水を使うと確認することができる。聖水が落ちずに破裂する場所が足場だ

◆PCエンジン版「悪魔城ドラキュラX」で、幼いころのマリアが着ていた服に着替えたキャリー

N64 中夢

超スノボキッズ 編集部／ドリテク隊

隠しコマンドで色々選べる!

全コース・全キャラクター・全ボードが初めから使用可能になる隠しコマンドを紹介しよう。タイトル画面で、スタートにカーソルを合わせ「Z・B・C上・✚下・3D左・3D右・✚上・R・Z・A」と入力する。成功すると、新しいファイルで始めても、すべて選択できるのだ。

◆タイトル画面でコマンド入力

◆キャラが増えるのはバトルのみ

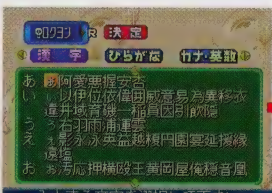
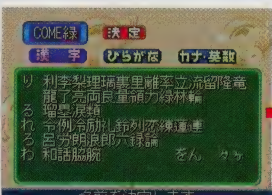
◆全コースが選択できるのだ

◆ボードだって全部そろってるぞ

N64 中夢

超空間ナイタープロ野球キング2 福岡県／ドクロさん

緑色したすごいヤツ!

クリエイトの新選手誕生で、名前の最初の一文字目にドクロマークを入れると肌の色が緑色になる。ちなみに顔作成画面でLを押すと顔がランダムで作成され、1/240の確率で緑色になることもある。さらに、名前を「COME緑」にすると、ほぼ全てのアビリティを持った緑色の選手ができるぞ。

◆名前の頭一文字をドクロマークに…

◆肌の色が緑色になるぞ

◆名前を「COME緑」にすると

◆ほぼ全てのアビリティを持っている

N64 いねむり

超空間ナイタープロ野球キング2　編集部／ドリテク隊

データを初期化する方法

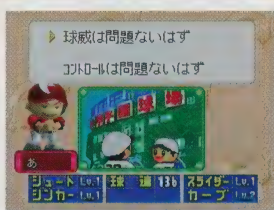
モード選択画面で、「スタートボタン＋L+Z」と同時押しする。成功すると、点滅していたカーソルが一瞬だけとまり、全てのデータが初期化されるぞ。もう一度初めからやり直したい人には便利なドリテクだよね。

⬆この画面でコマンド入力。ROMのデータが全て初期化されるぞ。注意してね

N64 いねむり

超空間ナイタープロ野球キング2　兵庫県／成龍さん

クリエイトでセリフを早回し

クリエイトの新選手誕生で、セリフが出ている画面の時にLを押してみよう。するとセリフが猛スピードで早回しされるぞ。しかも、選択肢の所ではちゃんとストップしてくれるのでとっても便利なドリテクなんだ。

⬆選択肢の所で止まってくれるのでとっても便利。セリフは早すぎて読めないぞ

N64 いねむり

牧場物語2　愛知県／ラリーカーさん

世紀の大マジック！犬が消える

季節はいつでもいいので、犬を連れて「菜の花ケーキ店」へ行ってみよう。そして、右の写真のあたりで犬を放すと…、なんと消えてしまうのだ。でもそのあたりでAボタンを押すと、再び現れるぞ。

⬆位置が微妙なので、何度か試してみよう。試すほどの意味はないか…

N64 いねむり

牧場物語2　兵庫県／ジョニ〜さん

ぼくの犬があんなところに…

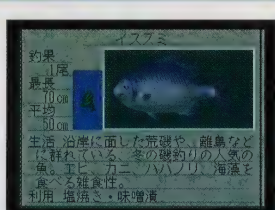
家の中にお風呂ができたら、自分の犬をお風呂場に連れて来よう。そして、トイレの前にたって口笛を吹き、犬が自分の後ろに来たら、トイレの中に入る。自分がトイレから出ると、犬がトイレの上に上ってしまうぞ。

⬆こうなると犬は降りてこられなくなるぞ。セーブしないでリセットしよう

N64 いねむり

ぬし釣り64　大阪府／れいくんさん

振動パックでお魚5匹ゲット

振動パックをコントローラにさした状態で、ゲームを新しくプレイしてみよう。そして、ゲームが始まったら、お魚ノートを見ると…、なんと釣ってもいないのに海の魚が5匹も記録されているのだ。

⬆なんと振動パックをさすだけで、5匹のお魚が記録されているんだ

N64 中夢

ビートマニアGB　編集部／ドリテク隊

パスワードで全曲選択！

パスワードを入力する画面で、「KOBE BEEF」と入力してみよう。すると「FREE MODE」で全曲選択できるようになるぞ。どんどん練習してDJ気分をとことん満喫しちゃおうぜ。

⬆パスワードで全曲プレイできるぞ

はみテクの殿堂

『ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザース』で、敵のそばでルイージのアピールをすると1%だけダメージを与えられる事がある。（新潟県／ドリドリゴーさん）

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中!大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

Fax
03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶任侠 GIスティブル
❷ノミ屋で大儲け!
自分の育てた馬がレース出走する日に、競馬場のスタンドでウロウロしているサングラスをかけたあやしいおじさんに声をかけてみよう。するとノミ競馬ができるようになるぞ。でも、大儲けすると黒スーツの男に全額取られるのだ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
中山 毛胃婆（25）　P.N.万馬券
電話 03-1111-2222

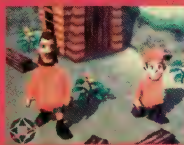
N64の新作情報をダイジェストで紹介する、好評のソフトカタログ。春満開とともに新タイトルもお目見えし、ますます64ソフトが充実してきてうれしい限り。じゃ、今月も君の64ソフト情報をバージョンアップしてくれ。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC·DD	その他・64DD
PUZ	パズル	N64+GB	ゲームボーイパック対応

新タイトルが今月は4つ追加!要チェックだ!

MOTHER3(仮)
RPG / DD

任天堂 / 未定

キーワードは「父」の存在の大きさだ。例えばプレイヤーが父を操ってしたことが、その子のキャラを使う時に影響してくるかもね。またプレイヤーが操るキャラの数は10人以上とも言われている。音を使った攻撃システムも気になるよね。

※画面はイメージイラストです

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG / DD

任天堂 / 未定

「ペラペラマリオ」のイメージがすっかり定着した感のある、期待の第2弾。まるで飛び出す絵本が動き出したような世界の中で、マリオがどんなアクションを繰り広げるのか、興味シンシン。開発はすでにツメの段階にあるらしいぞ。

エルテイル(仮)
RPG

イマジニア / 未定

魔法が使えるファンタジーな世界の住人、主人公ジャンジャックの物語。海外ではとっくの昔に発売され、RPGの発売されていない日本でも心待ちにしているユーザーは多い。ゲーム自体はとっくにできてるはずなんだけど…。発売はいつ?

※画面は海外版です

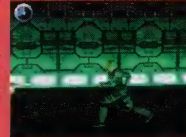
ズール～魔獣使い伝説
RPG

イマジニア / 99年6月

急遽発売日が決定! このまま順調ならば「N64初のRPG」となりそうだ。魔獣集めが魅力のゲームだけど、同じ種類の魔獣でもそれぞれ能力が異なるので、どれを仲間として取っておくかを考えるのも面白いぞ。次号で詳しく紹介予定!

HYBRID HEAVEN
RPG

コナミ / 99年7月1日

いよいよ発売日が7月1日に決定!! 64ドリームでも来月号からページを大きくとれることになりそうだ。コマンド選択とアクション性がマッチしたRPGなので、誰でも手軽にハマれると思うぞ。世界観の深さにも注目したいところだね。

ロボットポンコッツ64(仮)
RPG / N64+GB

ハドソン / 未定

ロボットを育てて戦わせる育成RPG。GB版のロボポンとはGBパックを使って連動させて遊ぶことができる(ようになるハズ)。GB版を持ってる人は、いまのうちにそっちのほうでロボットをしっかり育てておくといいかもね。

※画面は開発中の状態です

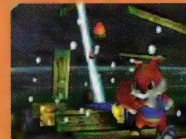
ウルトラドンキーコング(仮)
ACT

任天堂 / 未定

完全な3D作品に生まれ変わったことが判明して以降、新情報はまだ不発。「スーパードンキーコング」開発などで世界的に評価の高いレア社制作だけに、世界最高峰の技術力とアイデアを駆使した作品になることは間違いなさそうだ。

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂 / 未定

リスのコンカーが何種類もの世界の中で、いろんな役に扮しながら大活躍。開発元のレア社が誇るグラフィックの美しさはもちろん、隠しステージや4人対戦モードも搭載されてるぞ。各キャラの表情や動きも、とってもキュートなのだ。

カービィ64(仮)
ACT

任天堂 / 未定

当初はレースゲーム系のACTゲームになる予定だったが、完全に作り直し中。開発元はご存じHAL研。いろんなミニゲームがつまった『マリオパーティ』的な作品になるのでは?と編集部では予想。今年の夏～秋には遅くとも出る、かな?

※画面は開発中のものでした

スーパーマリオ64-2(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

「ゲームならではの面白い仕組みを最大限に生かした作品にしたい」と宮本氏が語る意欲作。夏までに構想を固め、既存の作品のシステムを使いつつ半年で仕上げることも可能らしい。またマリオが世界をあっと言わせる日が待ち遠しい。

※画面は前作のものです

ゼルダの伝説DD(仮)

ACT DD

任天堂 | 未定

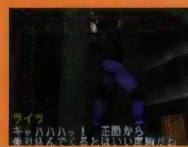
『時のオカリナ』開発チームの約半数が開発してるらしい。てことはカセット版の第2弾もあり得る!? でも発売中の『ゼルダ』は64DD対応仕様で作られているので、DD版ならではの書き込み機能を生かしたすごい仕掛けは、必ず実現されそうだ。

※画面は前作のものです

ウィンバック

ACT

コーエー | 未定

テロリスト集団が占拠した衛星基地を奪還するというストーリーの3Dガンアクション。ゲームに登場する人物の動きにこだわって、とことんリアルさを追求している。一時は発売日も決まっていたが、改良のため、現在無期延期中。

スーパーマン

ACT

タイトー | 未定

20以上のステージで繰り広げられる謎解きとアクション満載のストーリーモードの他に、2人での格闘式対戦モードも搭載。主人公のスーパーマンことクラーク・ケントの他にも、主役級の数人が使えそうだ。海外版は完成間近だ。

爆ボンバーマン2

ACT

ハドソン | 99年予定

大人気の定番ACT『ボンバーマン』シリーズ最新作。初の3Dアクションとして登場した前作同様、今回もフルポリゴンの3D。新しい仲間のポミュの登場で、ストーリーモードも2人でプレイ可能。もちろん4人対戦もできるぞ。

新世紀エヴァンゲリオン

ACT

バンダイ・ガイナックス | 99年5月下旬

千葉県・幕張メッセで開かれた東京ゲームショウ。そこで展示されたエヴァ。ネルフ…じゃなくって64ドリーム編集部はサンプルロムの入手を試みる。はたしてその結果は。P28～31のソフト紹介ページでサービスサービスっ！

TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト | 99年内

おフランスからやってきたUbiソフトのアクションゲームざんす。ゲームショウでも展示されてたざんすよ。ミーも遊んできたざんすけど、やっぱし日本のゲームとはひと味もふた味も違った、おフランスの香りがするゲームざんした。

ラストレジオンUX

格闘ACT

ハドソン | 99年5月28日

巨大ロボット兵器たちが時間と空間を飛び越えて、激突する3Dロボット格闘ゲームなのだ。いろんな武器や「パワーストーン攻撃」などを君の裁量でうまく使いこなして、悪の組織「ライトトレイド」の凶悪メカ軍団を倒すのだ！

飛龍の拳スタジアム リアルバージョン(仮)

格闘ACT

カルチャーブレーン | 99年

好評発売中の『SD飛龍の拳伝説』のキャラとはうって変わってリアルなキャラが登場、本格的な格闘を繰り広げる。『SD飛龍』から察するに、ストーリーモードを備えた上で、最終的に使えるキャラ数もとっても多くなりそうだ。

※画面は前作のものです

シャドウゲイト64

ADV

ケムコ | 99年7月下旬予定

残念ながらシャドウゲイト城を探索できるのは夏頃になりそう。囚われの身となった主人公、ディルの運命を追うのはもうちょっとおあずけといったところかな。暗い古城の雰囲気がよく出ていて、期待が高まるところだ。待て次号！

金田一少年の事件簿(仮)

ADV

ハドソン | 未定

金田一少年は、わずかな手がかりをもとに市ヶ谷にあるハドソン東京支社を訊ねてみた。「誰かが情報を握っているかもしれない」。しかし、誰ひとりとして口を開いてはくれなかった。いったいどうしてしまったというのだろうか…。

シムシティー64

SLG DD

任天堂 | 未定

街を作ったプレイヤー自らが街に入って行け、その雰囲気を感じることができる、これまでにない街作りSLGになりそう。『ポケモンスナップ』開発のHAL研が次に発売するのがこの作品らしい。てことはDDの発売に合わせた夏頃かな。

最近、アメリカ任天堂の公式ホームページにでかでかと発表された64版『Resident Evil2』。これって『バイオハザード2』なのだ。詳しくはP135のカプコンファンクラブを見よ！

5月半ばから『バイオレンスキラー』のテレビCMが流れる予定。ある有名俳優を起用するとのことだが、その人も内容もなんつーか意外や意外。ワイドショーを見てれば出てくるかも…。

キャベツ(仮)

SLG / DD

任天堂 | 未定

「ある生き物」を箱庭のように設定した「ある環境」で育てるという育成SLG。アイテムやキャラの交換も可能になりそうだ。この感じだとGB+N64+64DDの「製品群構想」のもとで、あっと驚く仕掛けを満載した作品になりそう。

※写真は制作の糸井重里氏です

実況GIステイブル

SLG

コナミ | 99年4月28日

春のGI戦線まっさかりのなか、いよいよ28日に発売されます。競馬にあんまり興味のない人でも、プレイしていくうちに、きっとその世界にどっぷりハマってしまうと思うんだ。GB版のデータを持ち寄って遊べるところもポイントだ。

オウガバトル3 Person of Lordly Caliber

SLG

クエスト | 99年夏

今回発表されたソフトの容量は、N64史上初のなんと320メガ! 発売予定日が、夏に変更されてしまったものの、この容量ならうなずける。夏といっても、おそらくは6月頃の発売ではないか、と編集部では予想するのだが…。

超時空要塞マクロス Another Dimension(仮)

SLG

トミー | 未定

…今年はよく考えてみたらマクロスが地球に落っこちてくる年じゃないだろーか? みなさん、何かが空から落ちてきてもむやみに拾って使ったりしないようにね。実は「ブービートラップ」だったりしてえらいことになるかもよ(笑)。

64ウォーズ

SLG / N64+GB

ハドソン | 99年予定

GBパックを使って『GBウォーズ2』と連動して遊べる戦略シミュレーション。ユニットを生産し、軍を編成してとにかく相手の首都を攻略するのだ!ただしあんまり中立国に迷惑をかけると、3国戦に突入したりもするぞ。

PDウルトラマン バトルコレクション64

SLG / N64+GB

バンダイ | 99年春

♪きみ〜にも〜みえ〜るウルトラの星〜からやってくるウルトラ戦士や怪獣たちを集めて、育てて、戦わせて最強のキャラをめざそうという育成ゲームだ。GBパックで、GB版ソフトのデータをキャラに変換させることもできるぞ。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム | 99年

滑走路を必要とせず、垂直上昇が可能なハリアー戦闘機。プレイヤーは「AV-8B」というハリアー戦闘機に乗り込み、約50ものミッションをクリアしていくというフライトSLGだ(たぶん)。時速630マイルの世界を堪能できるぞ。

※画面は『ハリアー2001』です

忍たま乱太郎 チャレンジパズル64

PUZ

カルチャーブレーン | 99年夏

NHK教育で放送中の同名アニメが原作の絵合わせパズル。当初は立体のキューブを転がすパズルとして作っていたが、解くのが非常に難しくなるため、平面の絵合わせ+64ならではの仕掛けを搭載するそう。ファンなら要チェック!

画面はイメージCGです

スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊(仮)

SHT

任天堂 | 未定

みんな「スターウォーズ　エピソード1」の予告編は見たかな?あっちも面白そうだけどこっちも面白そうなシューティングゲーム。PC版は日本でも発売されてるみたいだから、興味のある人はそっちも探してみてはいかがかな。

バイオレンスキラー

SHT

未定 | 99年6月

新タイトル発表か!? って思っちゃうけど、実は旧名『テュロック2』。タイトル名を変更して復活したのでした。敵をバカスカ倒していく痛快な3Dシューティングで、4人対戦も可能。しかも4M拡張ラム対応!詳しくは38Pへ。

マリオゴルフ64

SPT / N64+GB

任天堂 | 99年6月

みんなのマリオが久々にゴルフゲームに復活だ。ゴルフだからって肩肘はらずに、気楽に遊べるのが『マリオゴルフ』のいいところ。1人でスコアアップを目指すのもいいし、4人集まってみんなでワイワイやりながら遊ぶのも楽しいぞ。

ゴルフ(仮)

SPT

任天堂 | 未定

『マリオゴルフ』は順調に仕上がってきているが、こちらの消息は全く不明(泣)。分かっているのはリアルな等身大キャラが登場することと、海外で作られているということだけ。ここはぜひ本物のプロゴルファーが使えるといいね。

NBA IN THE ZONE2
SPT

コナミ　99年6月3日

今回の『2』は、99年最新データはもちろん、好きな人には本当にたまらない仕掛けがいっぱい。なんとセカンドロードのユニフォームまで用意されているっていうんだからスゴイでしょ。もちろんゲーム内容も超リアルに決まってるぜ。

NEW!! 実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮)
SPT

コナミ　未定

お待たせしました!! あのパーストが帰ってきます。実際に東京ゲームショウでさわった人もいるかもしれないけど、さらにおもしろく、動きもリアルになっているんだ。データやモードなどはまだ未定だけど、早く楽しみたいよね。

※画面は前作のものです

NEW!! バーチャルプロレス2 ～王道継承～
SPT

アスミック・エースエンタテイメント　99年夏

あの、こだわりのプロレスゲームが帰ってくる！しかも今回は「全日本プロレス公認」ということで、全日の選手たちが実名で登場してしまうのだ！ファンなら感動ものの、あの選手やこの選手がキミのウチにやってくるぞ！

ウルトラベースボール実名版64
SPT

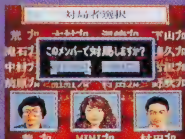
カルチャーブレーン　未定

普通のペナントレースはもちろん、ファミコン版からおなじみの「ウルトラモード」は健在。消える魔球や秘打など、何でもアリの野球が泣かせるほどおもしろいのだ。が、この作品、某他ハードでの発売も検討されているとのことで…。

※画面はSFC版です

プロ指南麻雀「兵」
TAB

カルチャーブレーン　未定

プレイヤーのレベルにあわせてプロ雀士がうちスジを指南してくれるモードがウリのシリーズ作品。かわゆい女子プロに手とり足とり教えてもらえるといいな～なんて今から期待しているんだけど、64版より先にGB版が発売されそう。

※画面はSFC版です

レブ・リミット
RAC

セタ　99年夏

発売予定日がいつも延びているけど、開発が中断されているのではなく、逆に常に開発が進んでいての遅れなので、かなり気合いの入ったレースゲームに仕上がることは確実だ。最初から作りなおした事もあったというウワサも。

WIPE OUT64
RAC

ココナッツジャパンエンターテイメント　99年5月末

「史上最速」といっても過言ではないほどの、圧倒的なスピード感が魅力のゲーム。残念なことに、ちょこちょこと発売延期が繰り返されているけど、ゲームそのものはとっくに完成しているので、今度こそちゃんと発売されそうだ。

F-ZERO X DD(仮)
RAC　DD

任天堂　未定

大好評のご存じ超高速レースゲーム『F-ZERO X』を実際に制作していた現場で使っていたコース作成ツールが、誰でも簡単に楽しめるようになったソフトだ。つまり、君も『F-ZERO X』の開発者になれるってわけ。こりゃすごいぞ。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)
ETC　DD

任天堂　未定

「ユーザーがゲームにもっとクリエイティブに参加できるきっかけになってくれると思って作っています」と、宮本さんが語る『マリオアーティスト』シリーズ。このソフトは、君にも簡単操作でプロ顔負けのCG作品が描けちゃうのだ。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮)
ETC　DD

任天堂　未定

複雑なポリゴン（多角形）データを最先端の技術により、リアルタイムで簡単に操作・加工できるソフト。マリオなどのサンプルデータも豊富に収録されるので、それらの形をちょっといじって別キャラを作っちゃうのも楽しいかもね。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮)
ETC　DD

任天堂　未定

『マリオアーティスト』シリーズは、どれもビデオから好きな画像が取り込める。で、好みの画像を自由に変形させて自分だけのキャラが作れるのがこのソフトだ。シリーズ作品とデータをやりとりすれば、楽しみ方はより広がるぞ。

マリオアーティスト サウンドメーカー(仮)
ETC　DD

任天堂　未定

シリーズでは最後発になりそうな、音楽作成ソフト。簡単操作とゴージャスな音源で、君もたちまち大作曲家になれちゃう。もしも『ピカげん』の音声認識システムが採用されれば、いろんな音を取り込めて楽しいだろうな～（希望）。

※画面はSFC版です

はみだしワク　宮本さんが3月中旬にアメリカで公演した際に「メトロイド」を監修している」との言葉が。これって機種は何で開発してるかは不明なんだけど、ファンならすんごく気になるよね。

『64花札～天使の約束』がアルトロンから7月に発売予定。かわいい女の子がいっぱい登場し、切なく淡い恋心を誘うストーリーと情緒あふれる本格的花札の世界が楽しめる内容になりそうだ。

ポケモンスタジアム2

ETC N64+GB

任天堂　99年4月30日

151体で完全バトルが楽しめるのはもちろん、GBカートリッジを持っていなくても楽しめるモードもいっぱい用意されているんだ。前作では使えなかったポケモンたちでバトルするのは絶対楽しいぞ。友達が来たら4人でバトルだ。

電車でGO!64

NEW!! ETC

タイトー　99年夏

ついに登場する待望のソフト。N64版では『ピカチュウげんきでちゅう』でおなじみの音声認識システムが導入され、楽しみもアップした。遊べる電車や路線は業務用の「高速編3000番台」が基本になる。もちろん「こまち」は使えるぞ。

実戦パチスロ必勝法

ETC

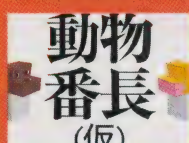
サミー　未定

パチンコは基本的に眺めているだけなのに対して、パチスロは毎回リールを止める作業があるので、よりゲームに熱中しやすいのだ。パチスロゲームはN64で発売されていないので期待しているんだけど、相変わらず情報は全くナシ…。

動物番長(仮)

ETC

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)　未定

『ジャングルパーク』を制作した松本弦人氏と『パラッパラッパー』の制作スタッフの伊藤ガビン氏が開発している作品だ。5月には映像で公開できそうとのことなので、その頃には気になる番長の正体も分かるかな？乞う御期待！

※画面はイメージイラストです

巨人のドシン(仮)

ETC DD

開発/パーラム(マリーガルプロジェクト)　未定

巨人は体が大きくなっていく。同時に、誤解や今までに知らなかったいろんな思いも膨らんでいく。それと引きかえに、失っていく大事な「何か」がある…。制作発表から約1年、着々と開発は進行し、この春には完成するらしい。

※画面はイメージイラストです

あのソフトはどーなった？

悲しいかな、いつの間にやら新作リストから消えてしまった数々の作品。最近では『NHL BLADES OF STEEL』が消え、そして今月は『サイレントサマーストーリー』と『エクストリームG2』の計3タイトルが消えてしまった。残念だけど、いろいろと事情があってのことなのよ。まあ64に限らず、どのハードでもよくあることだけどね。つーわけで、楽しみにしていたみんなと一緒に、これらの作品へ哀悼の意を捧げてみたりしましょう。なんまんだぶ～。

私が期待する1本！

期待してる作品が発売される瞬間を待ってる間って楽しいよね。ではわくわく期待してる読者の声を今月も紹介。みんなもいっしょにわくわくしようよ！投稿も引き続き募集中！

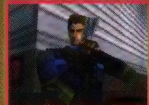
スーパーマリオRPG2(仮)

埼玉県／円真院さん

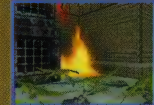
RPGが苦手な私でもプレイできたのが、『ポケモン』と『マリオRPG』です。2ではだいぶ感じが変わっちゃったけど、面白さはそのままだろうと思います。あとあのキャラたちもCMも好きだった。2のCMもあの感じだといいな。

ウィンバック

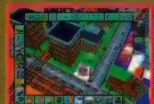
新潟県／マット二等兵さん

出てくる銃火器はすべて実名！こ、これはすごい。そしてこのゲームはテログループから衛星管理センターを奪還するという壮大な任務を時間と闘いながら進めていくといった「鬼のように」リアルなゲーム。こりゃ絶対買いですな。

バイオレンスキラー

千葉県／類～似&S-大橋さん

あの『テュロック』がついに帰ってくる。圧倒的なグラフィック、大迫力のエフェクト、リアルな世界観、そして過激な描写。それを更に進化させた今作。誰もが度肝を抜く、N64随一のグラフィックを、目を凝らして見てみたい。

シムシティー64

愛知県／Zephilsさん

このソフトは、おそらく「製品群構想」の核となると思う。RPGや、アクション、レース等、様々なジャンルのソフトを用いて自分で作ったソフトを「体験」できるようになることを期待する。最も64DDを生かせる1本だろう。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮)

兵庫県／森元康夫さん

ある雑誌のバックナンバーで『マリオペイント』を使った作品が、CG作品のコンテストに入賞しているのを発見。N64版はSFC版以上のものになると思うけど、老若男女プロアマ問わずに絵の様々な方向性への扉となって欲しいっ！

巨人のドシン(仮)

大阪府／あきろとさん

徐々に大きくなる巨人とは、きっと「人の成長」のこと…だとしたら、なんだか大人になってしまった僕が気づかないふりをしている、心の奥底の「何か」に触れられる気がして少し恐い。でも「プレイしろ！」と耳許で声がする…。

※画面はイメージイラストです

カプコンファンクラブ
CAPCOM Fan Club

はみだしカプコン

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品、広報への質問などに関するおはがきを募集中。ハガキは直接カプコンの方に渡し、ハガキランキングナンバーワンはN64での発売を訴えに行くぞ。

今月は海外からの超ビッグニュースをお伝えしよう。ついに、アメリカで『バイオハザード』が動き始めたのだ!! 詳しい内容は右のコーナーを読んでもらえばわかるけど、こんどこそ激震の予感。編集部でも来月アメリカで取材予定だ。

ユーザーより愛を込めて

◆ついにアメリカで動き始めた『バイオ』。今回のは移植版だけどオリジナル版が気になるよね。発表はいつだろうか【愛知県／風間とうかさん】

◆独特の世界観と、いかすキャラクターが人気の『ヴァンパイア』シリーズ。格ゲーとしても評価が高いのがポイントだ【東京都／みどりぼうしさん】

◆『ディノ』64版も欲しい…【山梨県／如月恵さん】

◆ロープレはぜひ欲しいよね【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆64以外では元気なんだけど…【富山県／キッチェさん】

『バイオ』シリーズ移植希望

『バイオ』シリーズは面白すぎです。ぜひ64版も出て欲しいです。3Dスティックの操作感もいいものになると思うし…。64版がでたら絶対買います。(兵庫県／山口忠彦さん)

ロックマンも忘れずに!

『バイオ』はほとんど当確のようで安心してますが、『ロックマン』も忘れずにお願いします。息子(小2)と楽しみたいと思ってます。これからもカプコンには期待してます。(北海道／64ファン)

チキチキハガキランキング

今月のニュースを受けて『バイオハザード』シリーズが票をのばしそう。先月『ファイナルファイト』に抜かれた『ヴァンパイア』が5位に復活!

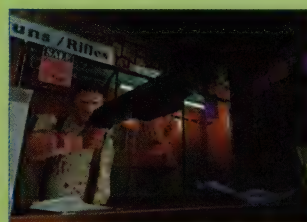
【ハガキランキング】

シリーズ	ポイント
バイオハザードシリーズ	132pt
ブレスオブファイアシリーズ	110pt
ロックマンシリーズ	87pt
ストIIシリーズ	79pt
ヴァンパイアシリーズ	36pt

B.H.64化計画R.P.D.ドリーム分署

アメリカ発『バイオ2』64版の大ニュース!

3月末、NOA(ニンテンドウオブアメリカ)のインターネットホームページに、『RESIDENT EVIL 2』(『バイオ2』の海外名)のN64移植版の発売が発表された。以前から、N64版の『バイオハザード』は噂されていたが、PSでCD2枚組の大容量を誇る『バイオ2』の移植はまさに寝耳に水。情報はあくまでアメリカでの『RESIDENT EVIL 2』N64版発売というもので、日本での発売予定などの正式なアナウンスは今のところいっさい行われていない。だが、編集部では日本発売も必ずあると確信している。5月にロスで行われるE3(世界最大級のゲームショウ)後に、何らかの動きがあるのではないかとも思われるが…。

◆大容量をどうカバーするのか…(画面はPS版です)

◆おそらくは4M拡張ラム対応のハイレゾ仕様になるだろうと思われる(画面はPS版です)

CAPCOM グッズ

バイオハザード2ドラマアルバム
～小さな逃亡者シェリー～

『バイオ2』に登場した少女シェリーのその後のストーリーをラジオドラマ化。脚本は、『バイオ』シリーズのシナリオ集団フラグシップが担当している。

3月20日より発売中／2520円(税込み)

BIO HAZARD 2 ReMIX
～met@morPhoses～

J-WAVEなどで活躍中のDJ、ピストン西沢による『バイオ2』のダンスリミックスアルバム。アナログLP盤は、3/20から限定販売で発売中。

CD盤4月21日発売／1470円(税込み)

【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係

The 64DREAM PRESENTS

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント

桜は散ってしまったけど、夏に向かってアクセル全開の編集部。
今月からホリ電機さんのご好意で、「ホリパッドミニ64」を10カ月連続でなんと合計250名にプレゼント!!
さらに今月はゲームボーイ特集で撮影用に用意したゲームボーイカラーもあげちゃうぞ。

64ドリーム

1 1名 **NINTENDO64**
新しいクラスの友達に自慢しよう

2 5名 **コントローラブロス**
やっぱり全色そろえよう

3 1名 **ゲームボーイカラー ポケモン3周年記念バージョン**

ツートンカラーのスペシャルゲームボーイカラー。ピカチュウ電池もついてるぞ

4 2名 **ゲームボーイカラー**

とっても人気の高いゲームボーイカラーを2名に

5 5名 **iMac風ゲームボーイカラー**

撮影用に特別に編集部で作ったもの。個人で改造すると壊れてしまったり、任天堂の保証が受けられなくなったりするので、みんなはまねしないでね。（なおプレゼント用のGBも任天堂の保証は受けられません）

イマジニア

11 10名 **超空間ナイター プロ野球キング2**
[N64ソフト]
イマジニアさんとの『ファイティングカップ』対決で獲得したのだ

ホリ電機

6 25名 **ホリパッドミニ64**

多くのユーザーが心待ちにしていたミニコントローラ。大きさは純正品の約50%。もちろん大人の手でもバッチリOKの大きさだ

7 5名 **ぱっくんポケット**

雨、ほこり、汚れ、雪から君のゲームボーイポケットを守ってくれるすぐれもの

8 5名 **ゲームクリーナー**

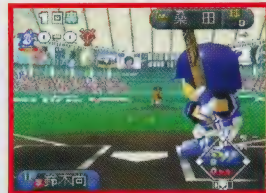
子供が使っても安全な魔法のクリーナー。静電気防止効果もあるぞ

コナミ

9 2名 **実況GIステイブル** [N64ソフト]

競馬ファンはもちろん、そうでない人にも遊んで欲しい競走馬調教シミュレーションゲーム

10 2名 **ポケットGIステイブル** [GBソフト]

こちらはGB用ソフト。しっかりお馬さんを育てよう

バンダイ

12 3名 **ポケモンフレンズ6**

好評のぬいぐるみシリーズ第6弾だ

タカラ

13 1名 **トライフォーマー ビーストウォーズ** [GBソフト]

ビースト戦士8+?名が格闘アクションで決闘だ!!

サイトロン

14 3名 **CDケース**

サイトロンレーベル10周年を記念したCDケースを3名に

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。
応募締切 99年5月20日 **当選発表** 64ドリーム8月号（6月発売）

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

アン・ケイトちゃんです❤ そろそろみんなも新しい学校やクラス、職場に慣れてきた頃かな。本誌編集部は、今春は残念ながら新人さんはいないけど、編集部を去った人もいません。いつもの面々でいつものようにわいわいわいお仕事してますよ。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製ポスター	24	実況パワフルプロ野球6
2	付録：特製シール	25	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
3	N64新作ソフトカレンダー	26	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
4	N64ドリームランキング	27	64フォーラム
5	電車でGO！64	28	ドリームインプレッション
6	ポケモンスタジアム2	29	マンガ「ナベケンの今月の1本」
7	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	30	ロクヨン大通り商店街
8	新世紀エヴァンゲリオン	31	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
9	実況GIステイブル+ポケットGIステイブル	32	特集：ゲームボーイ10年間の歩み
10	マリオゴルフ64	33	教えて本郷さん N64の質問箱
11	バイオレンスキラー	34	毎月新聞
12	WIPE OUT64	35	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
13	ラストレジオンUX	36	SFC&GB情報局
14	ポケモンスナップ	37	ポケモン金・銀
15	悪魔城ドラキュラ黙示録	38	ファイアーエムブレム トラキア776
16	NBA IN THE ZONE2	39	それゆけマリオ親衛隊
17	シャドウゲイト64	40	ドリテクの殿堂
18	バーチャルプロレス2〜王道継承〜	41	N64新作ソフトカタログ
19	ロクドリエンタメ倶楽部	42	カプコンファンクラブ
20	ちづるのアナログチャット64	43	読者プレゼント
21	ゲームソフトファンクラブ2	44	読者アンケート
22	マンガ「Dream Drunker」	45	マンガ「ロクヨン夢日記」
23	ヌルゲーリサーチ200X		

Q5 ゲームに登場するキャラクターについておたずねします。表2の各項目について、一番ふさわしいとあなたが思うキャラクター名を、それぞれ1人ずつだけあげてみて下さい。

表2

①	かっこいい！	⑤	弱い…	⑨	運動神経がいい！
②	かわいい！	⑥	恐い！	⑩	名悪役と言えば
③	やさしい❤	⑦	性格が良さそう❤	⑪	名脇役と言えば
④	強い！	⑧	性格が悪そう…	⑫	あなたが結婚するとしたら？

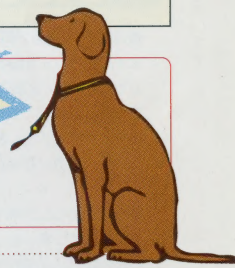
Q6 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表3から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
（8月号（6月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表3に含まれていません）

表3

No.	ソフト
	【あ行】
1	ウィンバック
2	ウルトラドンキーコング（仮）
3	ウルトラベースボール実名版64
4	NBA IN THE ZONE2
5	F-ZERO X DD（仮）
6	エルテイル（仮）
7	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber
	【か行】
8	カービィ64（仮）
9	キャベツ（仮）
10	巨人のドシン（仮）
11	金田一少年の事件簿（仮）
12	ゴルフ（仮）
13	コンカーズクエスト（仮）
	【さ行】
14	実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
15	実戦パチスロ必勝法
16	シムシティー64
17	シャドウゲイト64
18	新世紀エヴァンゲリオン
19	スーパーマリオRPG2（仮）
20	スーパーマリオ64-2（仮）
21	スーパーマン
22	ズール〜魔獣使い伝説
23	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊（仮）
	【た・な行】
24	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）

No.	ソフト
25	電車でGO！64
26	動物番長（仮）
27	TONIC TROUBLE
28	忍たま乱太郎チャレンジパズル64
	【は行】
29	バーチャルプロレス2〜王道継承〜
30	バイオレンスキラー
31	HYBRID HEAVEN
32	爆ボンバーマン2
33	PDウルトラマンバトルコレクション64
34	飛龍の拳スタジアムリアルバージョン（仮）
35	ファイアーエムブレム64（仮）
36	フライトシミュレーター（仮）
37	プロ指南麻雀「兵」
	【ま行】
38	MOTHER3（仮）
39	マリオアーティスト サウンドメーカー（仮）
40	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
41	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
42	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
43	マリオゴルフ64
	【ら・わ行】
44	ラストレジオンUX
45	レブ・リミット
46	64ウォーズ
47	64花札〜天使の約束〜
48	ロボットポンコッツ64（仮）
49	WIPE OUT64

切手のいらないお得なアンケートハガキは、5月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！

待ってるわん

64ドリーム4月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
神奈川県／高樋るみこ

●コントローラブロス
大阪府／竹下　豊
宮城県／小野寺貴弘
京都府／伊庭俊樹
山梨県／石原知紘
栃木県／大塚信俊

●ゴールド NINTENDO64
愛媛県／安藤誠崇

●ゲームボーイカラー
愛知県／石井佳太
北海道／鈴木孝宏
神奈川県／田所真也

●ANAポケモンウォッチ
新潟県／金田さとし
大阪府／服部浩之
宮城県／前田勇希

●『ゼルダの伝説〜時のオカリナ』ハイラル・シンフォニーCD
山梨県／松村　亘
福岡県／川野甲祐
石川県／北嶋宏樹

●『F-ZERO X』ギター・アレンジ・エディションCD
島根県／松原世枝之
長崎県／森　健太郎
広島県／北野健治

●武藤敬司サイン色紙
東京都／朝倉周平
鹿児島県／田畑健太郎
岡山県／福島　寛

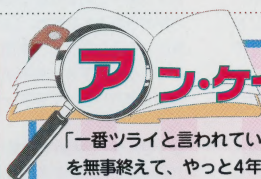
●SGリーグ Tシャツ
宮城県／丹野光雄
千葉県／長谷川慶太
新潟県／田中拓郎

●『がんばれゴエモン〜でろでろ道中オバケてんこ盛り』オリジナルCD
大阪府／嶋田充敏

●ピカッとクリーナー
京都府／浅井勇貴
茨城県／大沢裕樹
神奈川県／大山由紀子
兵庫県／細川大貴
東京都／宮川　円

●ゴージョー 薬用殺菌ジェル
神奈川県／小池克典
三重県／小林大記
京都府／今西良祐
群馬県／市川直紀
岩手県／下佐友樹

●ポケモンキーホルダー
山形県／色摩　綾
福島県／門眞一政
京都府／丹羽進一

●SFC&N64用クリーナー
秋田県／菊地秀朝
大分県／渡辺　健
東京都／箕田智弘
静岡県／白岩はやと
愛知県／江場千春
東京都／長南健二
神奈川県／上原智之
神奈川県／林　天洋
千葉県／梅田研史
京都府／水野俊明
（敬称略）

アン・ケイトの視点　vol.29

「一番ツライと言われている3年後期のテストを無事終えて、やっと4年生になれたと喜んでいたのも束の間、2年半つきあった彼と別れることに…。ゲーマーだった彼に私のクリアできなかったゲームのエンディングを見せてもらっていたのに。これからクリアできないゲームはどうしようと悩む日々です」。アン・ケイトのココロをいろんな意味で揺さぶった、このお便りをくれたのは青森県のポケモンスマップさん（21才）。クリアできないという悩みもさることながら「もう大好きだった彼と2人でゲームを楽しむことができない」のは悲しい事実ですね。女の子でゲーム好きな子は、どちらかというと彼と2人で同じゲームを楽しんで、自分ができない部分を変わってもらったり教えてもらったりして、感動や喜びを共感したがるタイプが多いような気がします。ポケモンスマップさんには何と言ってあげていいのか、うまい言葉が思いつきませんが、また素敵な人と巡り逢えることを心からお祈りしています。

⬆アン・ケイトの5年間にわたった大学時代の成績表の一部。このひどい成績をもらった頃、私もいろんなことがありました…。ポケモンスマップさんは進級できただけでもよかったと思うよ（何のなぐさめにもならなかったらゴメンね）

The 64DREAM NINTENDO64大好きマガジン 7月号は

5月21日(金)に発売します

定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

読者のみなさん、GWの予定は決まりましたか〜？　次号では発売が楽しみな『マリオゴルフ64』や『オウガ3』、ついに今月ベールを脱いだ『電車でGO!64』の続報のほか、『スタジアム2』『ポケモン金・銀』などのポケモンソフト最新情報をお届けします。それに、飯田和敏さんの連載もスタート。お楽しみに〜！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●4月号の特集で募集しました「宮本さんサイン入り読者プレゼント」へのたくさんのご応募ありがとうございました。当選者につきましては次号でかならず発表いたします。ご応募された方々、本当にごめんなさい！

●仕事でなんと3年ぶりにスーツを着る機会がありました。会う人がみんな「今日はどうしたの？」と聞くもんだから、「今日はデートじゃ」とミエをはっておきました。そう言えばデートは3年以上してないなあ（わたる）

●最近、新しいモノの企画コンセプトがど〜もわかりづらい。『ターンエー』に『ジブリの新作』、巨人のコーチに振興券の年齢と「I'm not Boy」とか…。もっとわかりやすくしてもらえんかね（マッシー）

●肉が食いたい。村上春樹もいってたけど、ときどき「肉がたりてませんぜ信号」が点灯することがある。そうすると、いてもたってても肉が食べたくなる。ハンバーガーじゃダメ。分厚い肉汁たっぷりのレアの…（ケイ少佐）

●かつて「神様は自分の中にいればいい」と私の父が言った言葉の意味が、最近になって何となく分かりはじめた。まだ私自身の「神様」には逢えていないけど、悩んだりしながらも、ゆっくりとその時を待ちたい（ちづる）

●ガメラ3を見て思ったこと「ガメラってマナいくつで出せるの？」…なんか「G3」見てM：TGもやったことある人でなきゃわからんネタだな…（「4/6　飛行　トランプル」とかそんなカードなんだろーな…/もっちー）

●そろそろ自分のホームページ作成に取りかかる予定。「秋葉原価格調査団」の最新版など、担当記事のタイムラグをカバーするような内容も盛り込もうかな。いろいろアイディアは尽きないけど、実際に作れるかどうかは別問題（エンドー）

●毎月、親衛隊あての封筒の封をピカチュウのイラストでしてくれる読者の方がおられるんですわ。いっつも楽しみにしてるんだけど、今月はスランプとのことでイラストお休み。ちょいと残念（来月は待ってます・フカミ）

●『ゼルダ』が大賞を受賞したメディア芸術祭。その授賞式で村上もとかさんのそばに座ったこともあって、氏の作品「龍」を読みはじめた。とにかくスケールの大きな世界観に感動。戦前の京都の雰囲気もわかるのだ（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074　千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集デザイン……大條千鶴子／南尾和美
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／小松原アンドゥレア
大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
東城由香里／山崎将貴／高橋慶子
中島久／小野瀬糸子（az! firm）
金井了（VAC creative）
●写真撮影……水口哲二／知久聡史／加藤昌人
坂田陽一
●イラスト……中植茂久／三浦ゆうま
牧野タカシ／記村隆鶴／渡辺健一
●広告……笹川北等／吉川普司／柴崎貴久
花島優史
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 6月号
1999年4月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13　共同ビル2号館
TEL03(3230)3642　FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1　パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）